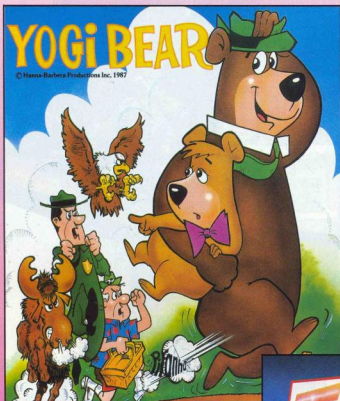
IL MENSILE DI VIDEOGIOCHI
PIU' VENDUTO IN ITALIA
ZZAP!
Anno III n. 24
GIUGNO 1988
Lire 3.500
ORRIPILANTE
VIOLENZA?
ALIEN SYNDROME
IL SECONDO
MEGA-SOMMARIO
DI ZZAP!
TANTO PER POCO
LA BATTAGLIA DELLE
COMPILATIONS
IMPOSSIBLE MISSION II
IL SECONDO
PIU' GRANDE
SUCCESSO DI
TUTTI I TEMPI?
OLIVER
FREY

YOGI BEAR

Le avventure dell'orso YOGI alla ricerca di BOO-BOO attraverso lo stupendo, ma pericoloso parco di Yellystone.

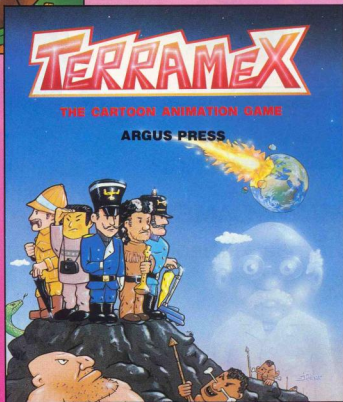
COMMODORE 64 TAPE
L. 12.000

TERRAMEX

Una splendida avventura realizzata con la tecnica dei disegni animati, alla ricerca del Professor Eyestrein, l'unico in grado di distruggere la meteora che minaccia il pianeta.

COMMODORE 64 TAPE	**L. 12.000**
DISK	**L. 15.000**
AMIGA	**L. 18.000**
ATARI	**L. 22.000**
MSX	**L. 12.000**

PRODOTTO E DISTRIBUITO SU LICENZA DALLA ITALVIDEO
Via A. Volta, 2 - Castenaso (Bologna) - Tel. (051) 78 40 10

N° 24 - Giugno 1988

Editore
Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20101 Milano

Direttore Responsabile
Elisabetta Broli

Direttore Esecutivo
Bonaventura Di Bello

Capo Redattore
Giovanna Garzia

Digital Layout
Adelaide Mansi

Redazione:
Donatella Elia
Massimiliano Di Bello
Linda Casati

Redazione
Edizioni Hobby
Casella Postale 853
20101 Milano
Tel. (02) 6468706

Fotolito
Claudio Lavezzi
Via Terruggia, 3
20162 Milano

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Via Brescia, 53/55
Cernusco sul Naviglio (MI)

Concessionario di pubblicità
SPAZIO 3
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
tel. 02/6882708-6080156

Distribuzione
ME.PE. S.p.A.
Via Famagosta, 75
20124 Milano

Su licenza di

NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1686

Arretrati il doppio del prezzo di copertina.
Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

I 'REGOLARI'

GLI 'STRAORDINARI'

GIUGNO, IL JOYSTICK IN PUGNO...

Anno 3 - Numero 24

VOCI DI CORRIDOIO

Eccoci giunti a quel periodo dell'anno — che potremmo definire 'la stagione morta' del Software — in cui si verifica un netto calo di produzione e quindi di commercializzazione, ed i programmatori iniziano a lavorare su progetti a lungo termine per giochi che in genere saranno commercializzati poco prima delle feste natalizie.

Non lasciatevi quindi trarre in inganno dalla scarsità di recensioni: è soltanto un risultato di questo ritmo ormai abituale del mercato software. Il motivo di questa precisazione riguarda la diffusione di alcune voci allarmanti sulla possibilità che i computer a 16 bit soppiantino entro breve termine quelli a 8 bit: niente di più infondato, visto che proprio negli ultimi tempi abbiamo visto i frutti di un impegno quanto mai notevole da parte dei programmatori: basti pensare alla differenza fra Target Renegade ed il suo predecessore, oppure a giochi come Echelon, Samurai Warrior, Impossible Mission II, Cybernoid, etc.

Sicuramente il numero di giochi prodotti e in produzione per i 16 bit è impressionante, ma chi ha avuto modo, come noi, di vederne la maggior parte, si rende conto che al di là di una grafica migliore e di un suono incredibile (cose di ordinaria amministrazione per tali macchine) non c'è un vero sfruttamento delle potenzialità di un microprocessore come il 68000. Si tratta quindi di veloci conversioni in cui molto spazio è lasciato a suoni campionati ed a splendide schermate di presentazione, ma niente di più. Certo è che passerà ancora del tempo prima che su un Atari o un Amiga si vedano dei veri 'coin-op', identici all'originale da sala giochi, e passerà ancora più tempo (leggete pure 'anni') prima che i computer a 8 bit vengano abbandonati dalle Software House, per cui rassicuratevi.

Tornando infine alla Redazione, abbiamo da segnalare la 'fuga' di uno dei nostri recensori inglesi, Steve Jarrat, che dopo un anno di collaborazione ha deciso di passare ad una rivista che tratta esclusivamente lo Spectrum... no comment.

Nonostante questa fuga, la Redazione ha avuto il tempo di realizzare il famoso Indice Generale promessovi, insieme ad altre succulente sorprese che potrete gustare anche sul prossimo numero...

Per questo mese direi che è abbastanza, quindi vi lascio all'esplorazione delle ricche pagine che seguono dandovi appuntamento fra un mese su questa stessa pagina.

Di Bello Bonaventura

GIOCHI RECENSITI

OLIVER FREY

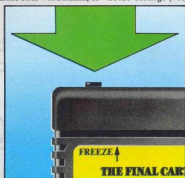
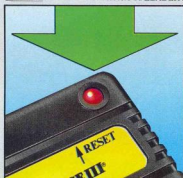
KEEP IT SIMPLE!

THE FINAL CARTRIDGE III®

LA PIU' UTILE CARTUCCIA PRODOTTA FINO AD OGGI PER COMMODORE 64/128

* FREEZER * MENU SCORREVOLI
* STAMPA SCHERMO * FINESTRA
* OROLOGIO/SVEGLIA * OPZIONE MOUSE JOYSTICK OPPURE TASTIERA
* CALCOLATRICE *GAME KILLER * TURBO
* WORLD PROCESSOR
* FINESTRE DI STAMPA
* UTILIZZO STAMPATI SERIALI CENTRONICS/RS - 232
* ECC. ECC.
(+ DI 60 FUNZIONI)

CON IL MANUALE IN ITALIANO INCLUSO NEL PREZZO! L. 95.000 + IVA

Distribuito da LEADER Distribuzione s.r.l. Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)

CON QUESTO NUMERO VEDREMO LA FINE DELLE POLEMICHE? RITORNERA' L'ANGOLO DELLA POSTA AD ESSERE UNA RUBRICA SERIA E COSTRUTTIVA? E' LA FINE DEL FILOSOFO, DIVORATO DA QUALCHE SQUALO MENTRE SI 'SPAPARANZA AL MARE'? QUALCUNO LO VORREBBE (NON SIAMO NOI, MATTEO!)

EVVIVA L'ANTI-POLEMICA!

IN DIRETTA DAL FUTURO

Anno 1997: Fuga Dalla Polemica Data 15 Aprile, dieci anni prima: Un tizio, che si firma 'il filosofo', scrive una lettera alla megaspaziale rivista ZZAP! (N°22) sparando a ritmo di Xenon cavolate e insulti in tutte le direzioni.
Pronta è la risposta dei lettori anti-polemiche e il casino da lui voluto è ormai realtà. Un tale di nome W.W.Z. (assai scocciato) risponde sul numero 24 con questa lettera:
"caro Zzap!,
se il filosofo vuole la polemica, polemica sia!
Cerca di non rompere più, altrimenti le tue polemiche finiranno per seppellirti! (e non seppellirCI!)
Io ho avuto la mia pagella pubblicata e non è certamente penosa come le tue schifose lettere-insulto (non ti piacciono perché ne hai una collezione piena di 4?)
Anti-polemici di tutto il Creato, alleatevi! E' giunto il momento di annientare il 'filosofo' e soci una volta per tutte e ridurli in miseri granelli di polvere.
Potrebbe essere una guerra inutile ma l'hai voluta tu! Tutti quelli che tu hai sfottuto ti saranno per sempre addosso!
Questa lettera vuole essere l'avvio della vendetta, e anche se non verrà pubblicata, ci sarà qualcun altro al posto mio a dichiararti polemica!
Complimenti vivissimi per il vostro giornale e auguri alla nuova redazione.
W.W.Z. THE REVENGE!
P.S.: se compri la rivista solo per la posta, cambierai idea dopo la nostra rivolta!"

Ora, dopo dieci anni dalla pubblicazione, i polemici sono prigionieri dei loro insulti e stanno a poco a poco scomparendo, mentre gli anti-polemici li schiacciano a colpi di Amiga e Atari ST, che allora volta si sono alleati interrompendo anni di battaglia.
Prossime notizie: Anno 1998.
Arrivederci e grazie per l'attenzione.
By W.W.Z. THE REVENGE!

DALLA CRITICA ALL'ANTI-CRITICA

Sarà una ANTI-CRITICA che vi seppellirà...
Carissima Redazione di Zzap!
Ma da chi vi fate scrivere?!
Non c'è una sola lettera negli ultimi mesi che non abbia cenni di polemica verso qualcuno o qualcosa. Beh, tutto questo mi sembra un pò esagerato: scrittori, se il computer vi fa questo effetto frullatelo dalla finestra. Come fate a criticare quelle angeliche faccette che mensilmente ci portano la loro pronta ed efficace recensione, bisogna perdonarli se qualche volta hanno sbagliato, del resto i gusti sono gusti!!!
Voi forse non avete capito che i loro sono consigli e non frasi sacre che trasformano un gioco da brutto a bello e viceversa: l'ultima parola la dite voi, decidete voi se andare nel negozio o no; capito?! E poi basta con questa guerra fra atariani e commodoriani.
cambiate, siate un pò più originali. Per quanto riguarda l'MSX, caro 'METAL MAN', stai calmo e non ti scalmanare con quell'altro esaltato del 'FILOSOFO', il tuo è un computer valido ma forse non è compreso, non mi sembra questo un buon motivo per gettar fango sul Commodore, forse un tantino più fortunato. Comunque quello che vi voglio dire è che non bisogna offenderci e calpestarci perché in fondo siamo simili, tutti noi, ragazzi, abbiamo una passione speciale per l'elettronica, stiamo uniti e vedrete che le cose volgeranno per il meglio.
detto questo vi saluto! Potete chiamarmi l'ANGELO.
P.S. (Tutti gli Angeli in ascolto mi rispondano, e siate umani)
Luca Ricci- Via Colombo N.48 - 56100 PISA

Se ti avessimo qui ti baceremmo le ali — pardòn, le mani. Caro Angelo, vieni a trovarci in Redazione che ti facciamo fare una scorpacciata di videogames! E lostesso vale per te, W.W.Z. o comunque ti chiami.

'METAL MAN' NON DISPERARE...

Ciao Redazione,
noi ci conosciamo già, ma, forse, mi riconoscerete solo alla fine di questa lettera. Perché vi scrivo è più che elementare: il N° 23, iniziato con la mia lettera, si apriva con molte speranze e si concludeva con una sola domanda, PERCHE' mi avete fatto ciò? E' forse per colpa di quella 'testa di quiz' del filosofo? Sapete cosa me ne faccio di 78 pagine (sì, le ho contate) di C64-Spectrum? La carta igienica mi faccio, che, volendo, costa anche meno di 3500 lire!
Non costringetemi a mandarvi una bomba in redazione, ricordatevi che esiste anche l'MSX 'lo standard più discusso del mondo' (e allora parlatene anche voi!)

SALUTI da POLI "the metal" MAX - PARMA
o, come mi avete soprannominato voi, "THE METAL MAN"

P.S.= grande CONTI, qualsiasi computer tu abbia (spero MSX) sei forte!!!

Caro Max,
possiamo capire la tua delusione, ma credici, non è che in Redazione arrivi una marea di software per l'MSX. Tuttavia, come al solito, tremendamente terrorizzati dalle tue minacce (se dovessimo dar retta a tutte le bombe ed i missili di cui si parla nelle vostre lettere, avremmo già affittato un bunker per installarci la Redazione) abbiamo iniziato ad inserire 'qualcosina' per l'MSX (se vai alla pagina di VENOM Strikes Back potrai persino vedere la foto della versione per il TUO computer. Una cosa alla volta, abbiate pazienza. Per rimettere in sesto una rivista tacciata di '64ismo' ci vuole del tempo.

...E IL FILOSOFO SI DEFILA

Ciao ZZAP!
la scuola è quasi terminata (Dio, che inizio banale) e non vedo l'ora di spaparanzarmi al mare.
So che a voi non ve ne importa un cappero, ma volevo dirvi il solito paio di cosette.
Vedo che l'ambiente si sta surriscaldando, e la cosa non può che rendermi immensamente felice.
C'è uno scontro nell'aria, ben più cruento delle lotte C64-Spectrum.
WOW (Pronuncia: uau) ora sono protagonisti i sedici bit, e la faccenda si fa molto, molto interessante.
E voi, nonostante cerchiate di farci credere il contrario, state facendo di tutto per alimentare queste lotte.
La nota che compare al termine dell'articolo AMIGA VS ATARI (numero 18) è esplicitamente provocatoria: "Non vogliamo aprire un dibattito, ma per piacere, non fate i bischeri!!!"
Lo scopo principale di quell'articolo (che tra l'altro è il migliore mai pubblicato) è soprattutto quello di creare ben definite fazioni contrapposte, che comunque non avrebbero tardato a sorgere.
Per chi tifate non mi interessa un gran che, benché stuzzicare la curiosità dei lettori concludendo con una risposta ambigua il primo scontro Amiga-Atari ST (numero 22), sul cui risultato finale non mi pronuncio.
Cambiano i tempi, cambiano computer, riviste e capi carismatici, ma una sola cosa rimane: la polemica e la lotta.
Vi saluto, gente, penso che per molto tempo non sentirete più parlare di me.
La mia 'missione' è terminata, la polemica è in fermento, i critici sobbalzano, il gioco si fa pesante, e quando il gioco si fa duro, i duri cominciano a giocare.
Ora vi saluto, anche perché, come ho già detto, la scuola non è ancora finita, e devo studiare inglese.
Ciao da uno che di BIT ne ha TANTI
Bittanti Matteo il Filosofo

P.S.
Paolo, non sono un piantagrane. W la Spicciolata Soft.

E bravo il nostro Bittanti! Dopo aver gettato il cerino acceso nel fienile ci saluta e se ne va. Ci hai accusato (in buona fede, s'intende) di ambiguità provocatoria: ma tu, filosofo caro, da che parte stai veramente? Sembreresti uno di quelli che adorano la polemica fine a se stessa, e allora ti rimandiamo al putiferio che hai scatenato (le lettere pubblicate rappresentano solo lo 0.005 per cento di quelle giunte in Redazione dopo aver pubblicato la tua, per cui, se volessimo pubblicarle tutte, ZZAP! diventerebbe una rivista dedicata 'esclusivamente' alla corrispondenza dei lettori, un vero e proprio 'salotto delle polemiche' (immagino che l'ipotesi ti faccia andare in brodo di giuggiole, come si suol dire...
Ma chissà, qui in Redazione si dice che ben presto riceveremo un'altra tua lettera...

AMIGA VS ATARI (99999° PUNTATA)

UN 'AMIGO' IN PIU'

Caro ZZAP!
chi ti scrive è un tuo assiduo lettore che ti segue da quando era in possesso del 'mitico' Commodore 64.
Ora sono in possesso di quella 'BESTIA' chiamata AMIGA versione 500, con espansione 512K e orologio interno, Hard Disk Bytec e stampante Epson LX800.
Questa è una lettera di risposta a Gianluca Coraggio e Massimo Franzese, due 'miseri' ATARIANI!!!!
E' inutile andare a cercare i 'difetti di Amiga' (inesistenti), provate a fare una prova su strada di ATARI VS AMIGA, e vedremo chi la spunterà!!!!!
Che Amiga sia il 16 bit più venduto in Italia si sapeva, ma perché questo? Semplice, perché la gente preferisce spendere 200.000 in più per avere la bellezza dei 4094 colori, 4 voci stereo con una acustica da cinema, e molta velocità in più; piuttosto che avere un ST!
Un ST li sogna i 4096 colori con una risoluzione di 640x512, è arrivata solo la risoluzione bassissima con 512 colori e molte ma molte limitazioni!!!!!!!!
In quanto a emulatori, e non dovrebbero nemmeno discuterne, ma leggete le NEWS dei giornali americani e inglesi??? No!!!
Sono già disponibili per Amiga emulatori OS/2, 386, MACINTOSH, C64... e tutti software; si dice che siano anche più veloci degli originali!!!
Non venitemi a parlare di multitasking, voi non avete mai visto un Amiga da vicino, l'unica limitazione è la memoria.
In quanto a velocità, voi non potete mica inserire un bel 68030 a 25Mhz e quindi non c'è confronto!!!
E poi non tirate fuori il MEGA ST che non fornisce nemmeno per un quarto le potenzialità dell'AMIGA 2000! (e l'espandibilità!!!!)
Lo so che è iniziata la guerra ST VS AMIGA, però non venite a rinfacciare, che siete in netto svantaggio!
Addio ATARIANI!!!!!!!!!!!!!!!!
Cordiali Saluti a ZZAP!
Luca Ciavatta - C. Borsetti (RA)

... ED UN ALTRO IN ARRIVO!

Gentile Redazione di ZZAP!
chi vi scrive è un ragazzo di 16 anni residente a Monza e assetato di polemiche.
Dopo essermi disgustato con le pagelle e altre str... varie, ho visto rinascere i bei tempi polemici con Matteo Bittanti.
Quindi vi scrivo per esaltare il fantastico Amiga e lo strepitoso C64.
Io diventerò presto Amighista, per ora mi accontento di possedere un fallimento commerciale: "il C128", comunque non mi posso lamentare, col modo 64 gioco tutti i nuovi videogames...
Dopo l'avvento dei 16 bit ho avuto paura che il C64 dovesse soccombere, invece ho notato le molte conversioni di giochi dell'Amiga per C64 (a proposito esiste una versione di Golden Path per C64?), chi invece è morto prima di nascere è lo sfigato C16 con il compare di sfiga Plus 4, assistiti dalla schifezza dell'MSX; poche stupide Software House hanno sprecato il loro tempo per produrre repellenti giochi per queste ributtanti macchine.
I pochi giochi usciti sono pessimi, Ghosts'n'Goblin per C16 no comment, sono curioso di vedere come sarà il bellissimo Ikary Warrior versione C16.
Un'altra morte, seppur più onorevole, è stata quella dello Spectrum, che a me non è mai piaciuto, il sonoro fa schifo la grafica è inferiore al C64, e il Basic V2 guarda con disprezzo il Basic Sinclair. Mi stupisco a vedere giochi prodotti per questo Trisonimico 21 di computer: ma l'avete visto Whizball per Spectrum? Lasciamo perdere...
Comunque potere all'Amiga e al C64, che dopo aver schiacciato lo Spectrum, continua ad essere una macchina d'avanguardia, e mi auguro che l'Amiga polverizzi l'ST (ma ne sono sicuro), che non può essere nemmeno confrontato con l'Amiga (se volete fare un confronto provate Defender Of The Crown sui rispettivi computer, vedrete la differenza).
Amiga:ST=C64:Spectrum; chiaro no? Spectrumiani siete finiti e fra poco toccherà a voi schifosi Atariani.
Concludo dicendovi di pubblicare la mia lettera perché se non lo fate carico Predator e dico a Swarzy di venire in redazione e spaccare tutto; siete forti continuate così, ma ho una confessione da farvi, non l'abbiate con me: sono un P I R A T A. Ciao W il Max W il C64 W l'Amiga.
MAX 88

La guerra continua, senza esclusione di colpi. Vogliamo aggiungere solo una cosa: perché non vi leggete la lettera di Massimo Donadelli e non prendete esempio? Qui in Redazione abbiamo già assunto un 'recensore' che farà in modo, in futuro, da eliminare tutte le lettere di polemica distruttiva riguardanti QUALSIASI computer prima che altri le possano vedere, ed abbiamo comprato un inceneritore apposta, oltre ad una vasca da bagno per i pacchi che producono strani ticchettii.

MA GLI ATARISTI RISPONDONO, E PROCLAMANO LA TREGUA

Caro Zzap!
Ti sto scrivendo mentre sono a scuola, precisamente durante l'ora di chimica.
Io sono un Atarista (Atariano che ha un ST), e mi sembra logico che questa sia una risposta a un Amigo (Quello senza l'indirizzo — paura di molotov in casa?) che a proposito di bolate ne ha sparate un bel pò, sul mio amato computer.
Il mio collega Massimo Franzese aveva descritto l'amigo, e aveva dato notizie sull'ST in modo molto professionale, e speravo in una risposta simile, e non da schizofrenico. Le informazioni date dal Sig Franzese erano giuste, dimostravano una preparazione ottima, prendendo notizie da riviste specializzate. (Io so leggere e le ho trovate su alcuni giornali, l'amigo non le ha trovate, forse perché non sa leggere, o altro?)
Se poi si inizia a parlare di schede e grafica, lo metto in ballo ABAQ e EST, e vediamo chi ha la grafica migliore.
Ma facciamo confronti solo fra cose esistenti e reperibili.
L'ST e l'Amiga sono macchine complementari, se esistesse un computer con le caratteristiche di tutti e due, sarebbe perfetto.
L'ST è un computer professionale veloce, con un sistema operativo veloce e senza Bug (capito?!?) facile da utilizzare con una marea di programmi.
L'Amiga è un computer grafico e sonoro.
Quindi basta guerre e attentati, fate la pace e andate a Messa!
Ciao da Massimo Donadelli

Ora sì che cominciamo a ragionare. Bravo, Massimo!

SoftMail News

Grazie ai numerosissimi clienti affezionati e a coloro che ogni giorno si aggiungono al nostro mailing-list, SoftMail è a tutt'oggi la maggiore organizzazione di vendita per corrispondenza di software ed accessori per computers in Italia.
Ecco alcune informazioni utili per chi vuole usufruire del servizio SoftMail: è possibile effettuare ordini telefonici SOLO se è già stata effettuata una spedizione a proprio nome ed è stata regolarmente ritirata. Dal secondo in poi accettiamo anche ordini telefonici.
Se avete effettuato un ordine e vi interessa sapere se e quando vi è stato spedito, il nostro servizio on-line vi darà ogni informazione ESCLUSIVAMENTE di POMERIGGIO dalle 14:30 alle 16:30. Chi invece desidera ricevere informazioni più complete, può chiamare quando vuole.
Gli ordini di importo superiore alle Lit. 50.000 (spese escluse) ricevuti entro il 31/9/88 usufruiscono dell'abbuono delle spese di spedizione; per ordini inferiori a tale importo il concorso spese è di Lit. 5.000.
NOTA BENE: i programmi che alla ricezione dell'ordine non sono ancora in commercio verranno spediti non appena disponibili con un addebito per le spese di spedizione di Lit. 3.500.

ATARI 130/800 (CASSETTA)

Bmx simulator	5.000
Grand Prix simulator	5.000
Spitfire ace	25.000

ATARI 130/800 (DISCO)

Eternal dagger	35.000
F-15 Strike Eagle	35.000
Silent service	35.000

ACCESSORI

Copritastiera A500	25.000
Drive esterno Amiga	299.000
Joy. IBM con scheda	99.000
Joy. IconTroller	35.000
Joy. Phasor One	29.000
Joy. Slik Stick	16.500
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. Tac 5	39.000
MouseMat (tappetino)	22.500
MouseHouse (coprin.)	20.000
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000

AMSTRAD CPC 464 (CASSETTA)

Arcade force 4	18.000
Crazy cars	18.000
Grand prix simulator	5.000
Impossible mission 2	18.000
Karnov	18.000
Konami collection	18.000
Ninja scooter	5.000

AMIGA

Amega	29.000
Barbarian (PALACE)	39.000
Bubble bobble	29.000
Capone	59.000
ECA tutta la linea	Telef.
Footman	29.000
Joe blade	18.000
King of Chicago	49.000
Obliterator	45.000
Pac Land	Telef.
Ports of Call	69.000
Roadwars	35.000
Sentinel	Telef.
Strike force harrier	49.000
Three Stooges	Telef.
Vyper	29.000
Wizball	49.000
Xenon	35.000

ATARI ST

Arcade force 4	49.000
Carrier command	49.000
Dungeon master	49.000
Foundation waste	55.000
Impossible mission 2	Telef.
Outrun	29.000
Tau Ceti	59.000
Thrust	25.000
Universal military	35.000
Warhawk	25.000
WWF Micro. wrestling	Telef.

COMMODORE 16/PLUS 4

Champ. Wrestling	18.000
Ding bat	5.000
Reflex	7.500

COMMODORE 64/128 (CASSETTA)

Arcade force 4	18.000
Bmx kidz	5.000
Demon stalker	22.000
Flight simulator II	Telef.
Gothic	18.000
I, ball 2	5.000
Impossible mission 2	12.000
Karnov	18.000
Konami collection	18.000
On court tennis	5.000
Pandora	18.000
Passeggeri del vento	25.000
Rimrunner	18.000
Samurai warrior	18.000
S.E.U.C.K.	25.000
Six pack III	18.000
Skate or die	22.000
Sorcerer Lord	25.000
Target renegade	12.000
The train	22.000
Test drive	22.000
Troll	18.000
War cars	5.000
We are the champions	18.000
Wolfman	22.000

COMMODORE 64/128 (DISCO)

BeckerBASIC (GEOS)	79.000
Echelon con LipStick	59.000
Final cartdrige III	112.100
Frankenstein	29.000
Jack the ripper	Telef.
Konami collection	25.000
Maniac mansion	49.000
WWF Micro. wrestling	Telef.
Pac Land	25.000
Patton vs Rommel	35.000
Power at sea	29.000
Rimrunner	25.000
S.E.U.C.K.	35.000
Strike fleet	29.000
Target renegade	15.000
The Bard's Tale I	29.000
The Bard's Tale II	29.000
The Bard's Tale III	Telef.
The games:winter ed.	59.000
The train	29.000
Wolfman	29.000

MS-DOS (DISCHI DA 3")

Adv. flight trainer	59.000
Chessmaster 2000	59.000
Earl Weaver baseball	59.000
Test drive	59.000
World tour golf	59.000

MS-DOS (DISCHI DA 5")

California games	29.000
F-15 Strike Eagle	49.000
Impossible mission 2	29.000
Solo flight II	45.000
Test drive	69.000
Universal military	59.000
Wall Street	29.000

MSX

Bmx simulator	5.000
California games	12.000
Gunsmoke	12.000
Vampire	5.000

SPECTRUM 48K

Arcade force 4	18.000
Crazy cars	18.000
Konami collection	18.000
PHM Pegasus	22.000
We are the champions	18.000
Winter sports	5.000

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 300.174

DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI ARTICOLI:
[ ] ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA CARTASI NUMERO ______________ SCADENZA ______
[ ] PAGHERO' AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	CASSETTA/DISCO	PREZZO

PER ORDINI SUPERIORI A LIT. 50.000 E FINO AL 31/9/88 *NON* SOMMARE LE SPESE POSTALI DI LIT. 5.000

ORDINE MINIMO LIT. 20.000 (SPESE ESCLUSE) ZZAP 6/88 TOTALE LIRE

COGNOME E NOME ______________

INDIRIZZO ______________ N. ______

CAP ______ CITTA' ______________ PROV. ___ TELEFONO ______________

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)
VERRANNO EVASI SOLO GLI ORDINI FIRMATI ______________

GOTHIK

Firebird, Cbm64 cass. £ 18.000, disco £ 25.000, joysitck & tastiera

Il Druido Hasrinaxx giace frantumato in otto pezzi sparsi per le Catacombe di Kaza: quattro oscure torri, formate ognuna da sette livelli. I suoi due schiavi vichinghi, Olga ed Olaf, hanno il compito di ricostruirne il corpo e di farlo così risuscitare.

Dalla schermata iniziale il giocatore sceglie quale dei due personaggi interpretare. Ognuno dei due possiede dei poteri particolari: Olga è dotata di forte potere magico mentre Olaf possiede una grande forza fisica. Ogni livello è distribuito su nove schermi con 'scorrimento a spinta nelle quattro direzioni', i quali formano un labirinto a guardia del quale ci sono 16 tipi di mostri. Questi sferrano pugni o scagliano missili contro i vichinghi, facendo accorciare l'indicatore di energia nella parte bassa dello schermo. Agli altri livelli è possibile accedere attraverso uno o più 'teletrasportatori' situati in ogni labirinto.

Ognuno dei due personaggi può contare su tre armi diverse: frecce, fulmini e micidiali palle di fuoco. Queste vengono scelte richiamando lo schermo di 'status' attraverso la pressione della barra di spazio. Questo schermo visualizza la condizione attuale di Hasrinaxx sotto forma di uno scheletro luminescente e dà informazioni sulle condizioni del giocatore, compresa l'arma disponibile al momento, gli incantesimi e gli scudi raccolti.

Inoltre, si possono raccogliere 32 pozioni che attribuiscono al giocatore dei nuovi poteri, come maggiore velocità, rifornimento di energia magica ed armi più efficaci. Altri oggetti vengono raccolti tra i quali cibo, oro, scudi, vite extra e reliquie magiche che offrono maggior protezione, queste ultime sotto forma di maschere, anelli col potere dell'invisibilità ed aure mortali.

P.G.

Le prime impressioni non sono affatto positive. La grafica per niente realistica ed un labirinto piuttosto inconsistente lo fanno apparire come un mediocre clone di Gauntlet. **Tuttavia, osservandolo più a fondo e andando oltre questi difetti, il gioco non sembra poi tanto cattivo. Le 32 pozioni non concedono niente di straordinario, ma dato che le bottiglie cambiano contenuto fra una partita e l'altra, esse riescono ad aggiungere un certo che di varietà che allevia la noia del puro e semplice distruggere mostri. Il lato piacevole del lanciare frecce e saette consiste nella particolarità che queste non si fermano quando raggiungono le estremità dello schermo di gioco, bensì le oltrepassano con l'eventualità di distruggere mostri che il giocatore non ancora visto. L'utilizzo di due personaggi diversi è una buona idea, ma devo ammettere di non aver notato una grande differenza fra le loro caratteristiche e la loro rappresentazione su schermo. Ho trovato** Gothik **abbastanza giocabile, ma se già possedete una serie di giochi su questo stile, dovreste provarlo prima di decidere per il suo acquisto.**

J.R.

Provate ad immaginare un gioco Gauntlet **senza l'azione, e sarete sulla buona strada per formarvi una ben definita immagine mentale di** Gothik. **Non è che il gioco sia semplicemente noioso — la grafica è molto inconsistente, e consiste in fondali ripetitivi e sprite rozzi e indistinti. Bisogna riconoscere che il gioco possiede una certa profondità, con numerosi incantesimi da gettare e problemi da risolvere, ma la velocità 'pedonale' dell'azione e la scarsità di riconoscimenti significano un progressivo intrufolarsi di noia e frustrazione nel corso del gioco. Coloro che amano i giochi di esplorazione disordinata dovrebbero riuscire a divertirsi con questo, ma personalmente non reputo Gothik capace di garantire la perseveranza che la sua struttura richiede.**

G.H.

Qualsiasi somiglianza Gothik **possa avere con la serie dei Druidi è inconsistente: la sua grafica, il sonoro e lo schema di gioco sono incredibilmente inferiori. Non è che manchi di profondità: l'ampia gamma di incantesimi e di pozioni e il gran numero di creature potenziano un gioco altrimenti noioso, ma la rappresentazione visiva e l'atmosfera sono orribili. La scarsità del colore e di varietà nel pavimento dei labirinti è accompagnato da una scarsità di dettaglio; lo stesso problema è riscontrabile negli sprite grossolani, inconsistenti e male animati. Olga ed Olaf non si comportano in modo distinguibilmente diverso, e sicuramente non sembrano tanto diversi l'uno dall'altra.** Gothik **potrebbe anche avere la profondità dei suoi predecessori ma manca della loro professionalità ed eleganza, quindi non riesce a dimostrarsi un valido acquisto.**

▼ **Atmosfera 'alla Gauntlet' nel nuovo gioco della Firebird**

PRESENTAZIONE 69%
Ampia rappresentazione dello schermo di gioco ed istruzioni esaurienti rovinati da un controllo dei personaggi a volte goffo e in genere limitato.

GRAFICA 40%
I fondali mancano di colore e di dettaglio, e gli sprite sono rozzi.

SONORO 80%
Alcuni effetti d'atmosfera ed un'appropriata colonna sonora.

APPETIBILITA' 67%
Il numero di livelli, oggetti da raccogliere ed incantesimi da pronunciare vengono resi poco attraenti dalla struttura piatta del gioco e dalla sua grafica di tipo molto comune.

LONGEVITA' 38%
Scarsa varietà fra un livello e l'altro ed uno schema di gioco basilare si sommano rendendolo poco attraente.

GLOBALE 44%
Una piatta variante di Gauntlet, che non sfrutta appieno le sue potenzialità.

GRYZOR

Ocean, Cbm64, cass £12.000, disco £15.000
Spectrum cass £18.000; PC e Compatibili £39.000

Le forze d'invasione Durr provenienti dal Pianeta Suna hanno installato un Impianto per il Controllo dell'Atmosfera (Atmosphere Processing Plant — APP) in una regione della Terra non segnata sulle carte geografiche. Essi intendono impadronirsi del pianeta e sfruttare le sue risorse dando inizio ad una nuova Era Glaciale. Nel ruolo di Lance Gryzor — un membro della Federazione per la Difesa della Terra — il giocatore ha il compito di fermarli.

Il gioco si divide in tre fasi, ognuna suddivisa a sua volta in scene. Ogni scena comprende un'area di gioco che occupa tutto lo schermo, con una serie di informazioni in alto, che informano sul punteggio del giocatore e il record attuale, il numero di vite a sua disposizione (inizialmente tre), il tipo di arma attualmente a disposizione e la condizione della barriera di livello.

Le prime due fasi comprendono tre scene. La prima è a scorrimento orizzontale 'a spinta' da destra a sinistra attraverso un territorio coperto da densa vegetazione all'esterno dell'APP, pattugliato in continuazione da alieni armati di fucile. Inoltre, una serie di installazioni di fuoco automatico e diverse mine sono sistemati in punti strategici del territorio — il contatto con gli alieni o con i loro armamenti provoca la perdita di una vita.

La seconda scena si svolge in prospettiva tridimensionale frontale poiché il giocatore segue il percorso di una cartina attraverso dei tunnel protetti da micidiali sistemi difensivi, cercando di distruggere quattro installazioni entro un tempo limite di 40 secondi. Gli alieni, nascosti dietro a delle taniche, sbucano all'improvviso lanciando granate o sparando raffiche di pallottole. Se si riesce a colpirli vengono attribuiti dei bonus sotto forma di munizioni. Se il tempo a disposizione dovesse terminare prima di aver portato a termine il compito assegnato oppure ci si dovesse scontrare con esplosioni o pallottole.

La terza scena vede lo scontro di Gryzor contro la sala di controllo stessa dell'impianto, protetta da numerose guardie aliene pronte a scaricare le loro armi contro di lui. Il completamento di ognuna delle scene fa guadagnare una vita in più.

La fase finale è divisa in due parti: nella prima, Gryzor si fa strada combattendo attraverso l'APP per raggiungere l'astronave madre nemica; nella seconda avanza combattendo fino al cuore dell'astronave stessa per distruggerla.

All'inizio Gryzor è armato di fucile; tuttavia può raccogliere ulteriore potenza di fuoco distruggendo i trasportatori di armi e di attrezzatura. Se colpiti essi lasciano andare una capsula bellica, che una volta raccolta dona nuovi poteri in relazione alla lettera che la contraddistingue: fuoco rapido, fucile con fuoco a ventaglio (spara in tre direzioni contemporaneamente), fucili laser (un potente disintegratore a fuoco rapido) e una barriera (che rende temporaneamente invulnerabile il giocatore).

Non ho mai giocato Gryzor **nelle sale giochi — devo ammettere che non mi ha mai affascinato — ma sul computer mi è parso un ottimo gioco. Il livello di difficoltà è leggermente alto, per cui all'inizio la cosa è abbastanza frustrante, ma una volta che ci si adatta e si inizia a far progressi, il gioco ti avvince come non mai. La prima fase è abbastanza semplice e ti permette di raccogliere un'arma extra (la migliore è il laser), ma l'atmosfera comincia davvero a surriscaldarsi una volta che si è penetrati nel complesso e si prova a superare le barriere difensive grandi quanto lo schermo dovendo colpire i loro (spesso minuscoli) punti deboli. Il ritmo frenetico del gioco difficilmente rallenta, il che rende la cosa abbastanza esilarante, e ci sono otto durissimi livelli da conquistare. La mia unica critica riguarda il fatto di dover usare la barra spaziatrice per saltare, il che non è molto comodo quando si sta cercando di distruggere un obiettivo e di schivare delle pallottole! A parte ciò,** Gryzor **è davvero divertente e denso di sfida, e dovrebbe tenere incollato al proprio computer qualsiasi fanatico dello 'shoot'em up'.**

Wow! Giocare con questa conversione è quasi altrettanto duro che Mr Gryzor stesso! Recensori maturi (beh, io comunque) sono stati sul punto di mettersi a piangere perché colpiti di volta in volta da pallottole o granate inaspettate, ma la spinta a continuare non diminuisce. La grafica non è cattiva ed il sonoro è piuttosto mediocre, ma lo schema di gioco è entusiasmante fino a sfiorare l'ossessione. La varietà di situazioni fra le tre fasi è davvero incoraggiante, e le diverse armi sono soddisfacentemente pericolose per i Durr, ma c'è bisogno di molta pratica per essere sicuri che il vostro commando non perda improvvisamente un'arma dopo aver superato uno schermo pieno di alieni per conquistarla. Due difettucci che avrei preferito mancassero, tuttavia, sono un rilevamento di collisione leggermente sospetto e la necessità di usare la barra di spazio per saltare. Lo so che avrei dovuto impadronirmi di questa tecnica da secoli con Green Beret, **ma non ci sono riuscito, e mi dispiace che questo sistema così ergonomico non faccia per me. Se non avete questo problema, non esitate a comprare Gryzor, se invece lo avete, comprate il gioco e risolvetelo.**

▼ Terza Scena: armato solo di fucile, Lance Gryzor ha distrutto due torrette laser

PRESENTAZIONE 75%
Opzione per gioco singolo o a due, istruzioni esaurienti e rappresentazione grafica molto nitida, parzialmente rovinata da un sistema di controllo a volte scomodo.

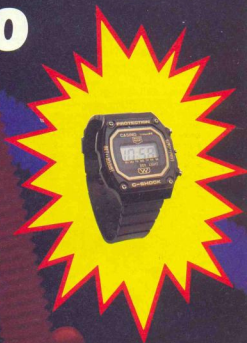
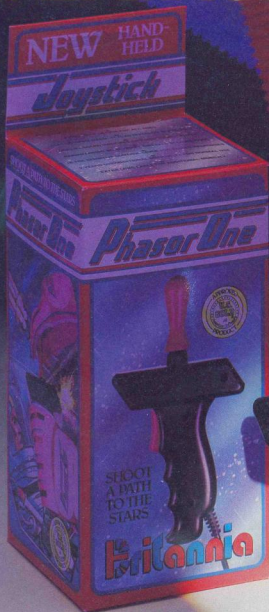
GRAFICA 81%
Racchiude lo spirito della versione da sala giochi: dettagliata e ricca di colore dall'inizio alla fine, con un'animazione decente degli sprite.

SONORO 71%
Effetti sonori e musica contemporaneamente durante il gioco, entrambi eleganti, se non eccezionali. Tuttavia la colonna sonora ben presto diventa fastidiosa.

APPETIBILITA' 81%
Difficile al principio, ma la frenetica azione distruttiva ben presto ti prende.

LONGEVITA' 82%
Otto scene di crescente difficoltà distribuite su tre livelli si dimostrano attraenti da giocare e ingannevoli da superare.

GLOBALE 86%
Uno 'shoot'em up' pieno di sfida, accuratamente convertito e divertente.

Phasor One TI REGALA*
un OROLOGIO digitale subacqueo!!
solo L. 29.000

* FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

- GARANTITO
- MICROSWITCHES AD ALTA PRECISIONE
- ULTRA SENSIBILE PER UN GIOCO RAPIDO
- CAVO EXTRA LUNGO PER UNA MAGGIORE LIBERTÀ DI GIOCO

Distribuito in Italia da: **LEADER s.r.l.** - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (Va) - Tel. 212255

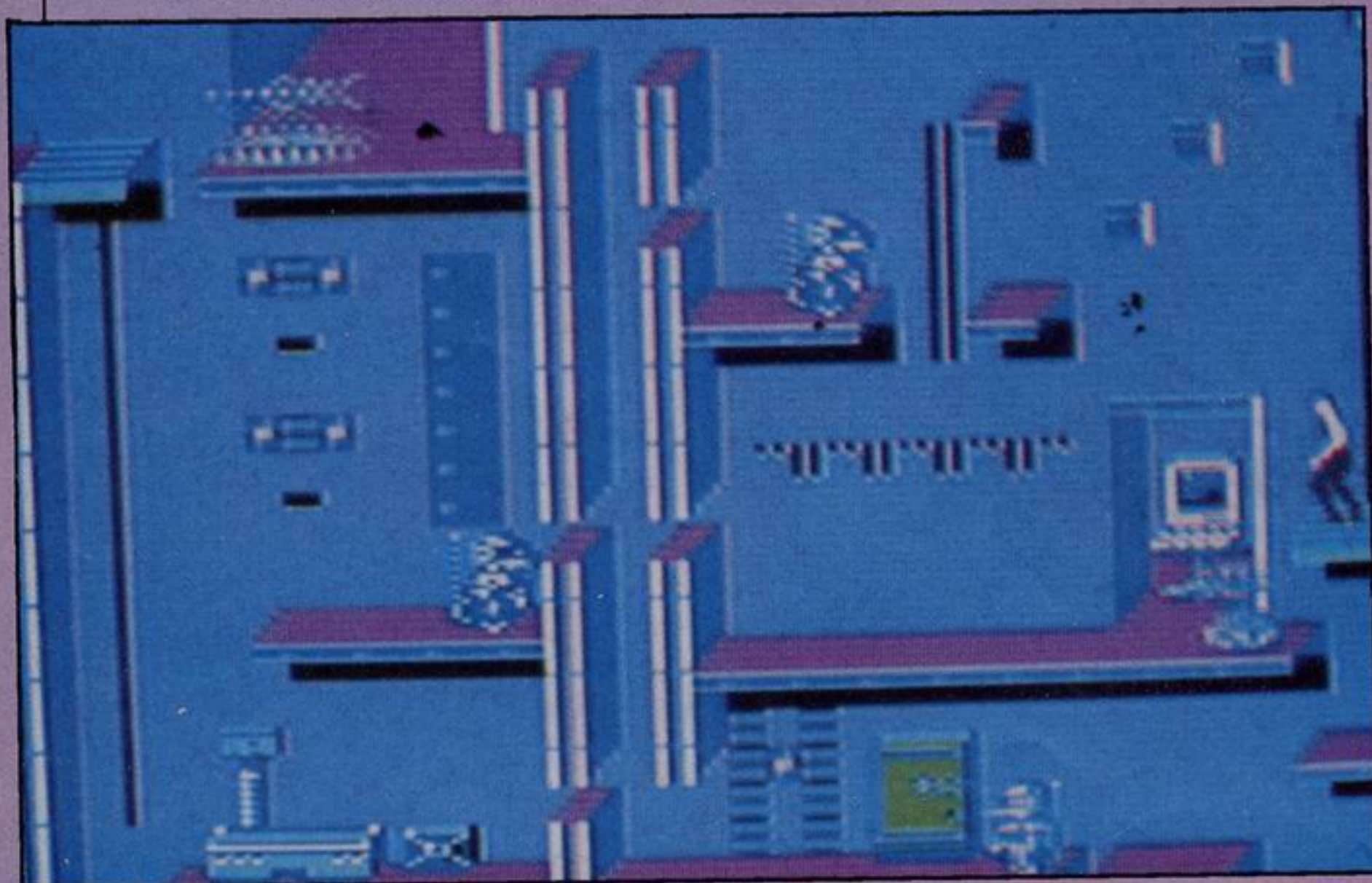
IMPOSSIBLE MISSION II

US Gold, Cbm64/128 cass. £ 12.000, disco £ 15.000; joystick
Spectrum/Amstrad cass £18.000; IBM PC & Compat. disco £29.000

• L'attesissimo seguito di uno dei più famosi videogiochi su Home Computer

Sono passati due anni dall'ultima difficile missione dell'Agente Speciale 4125. Avevano definito il caso di Elvin Atombender una Missione Impossibile, ma 4125 dimostrò il contrario, e da allora ha potuto scorazzare lungo spiagge di altri Paesi per eseguire la sua missione 'a lungo termine' — infiltrarsi fra le fila di una banda di Contrabbandieri del Mediterraneo. A volte gli piace ritornare con la mente a quei magnifici giorni in cui doveva affrontare dei pericolosi robot, scansare scintille e saltare oltre il vuoto...
Questi malinconici ricordi vengono un giorno interrotti da un comunicato dell'Unita Speciale Anti-Terrorismo dell'IMA nel quale l'agente viene informato del ritorno di Atombender, questa volta in possesso di un missile col quale ha intenzione di distruggere il mondo. I 'pezzi grossi' del quartier generale sanno che esiste un solo individuo in grado di sconfiggere ancora una volta il malvagio scienziato, così 4125 viene subito inviato verso il complesso a otto torri di Atombender, per iniziare la sua Seconda Missione Impossibile.
Il gioco comincia ad otto ore dal lancio, con 4125 nel pozzo di un ascensore dentro una delle otto torri scelta a caso, ad un passo da una delle numerose stanze del complesso. Ogni stanza è un caos di piattaforme ed ascensori, sorvegliati da guardie robot che il giocatore può superare correndo, acquattandosi o scavalcandoli con una capriola. Sopra le piattaforme sono presenti oggetti relativi alla funzione di ciascuna torre, dai gatti nella 'torre garage' alle cyclette nella palestra.
Obiettivo ultimo dell'intrepido agente è quello di scoprire le sequenze musicali che, suonate assieme, provocano l'apertura della porta che conduce all'ascensore rapido, l'unico in grado di condurlo nella sala di controllo del missile di Atombender. Il suo obiettivo più immediato, tuttavia, è quello di ispezionare tutti gli oggetti in ogni torre fino a trovare le porzioni di codice numerico che permettono di aprire le porte di sicurezza per l'accesso alle torri adiacenti. Ponendosi di fronte all'oggetto e spostando in alto la leva del joystick provoca l'apparizione di un riquadro contenente una barra la cui lunghezza diminuisce mostrando quanto accuratamente è già stato esaminato l'oggetto. Qualora dovesse presentarsi una situazione rischiosa, 4125 potrebbe sospendere la sua ricerca per poi continuarla in seguito dal punto in cui era stata interrotta.
Un simile esame può dimostrarsi inutile qualora non fornisse alcun dato sulla sequenza numerica del codice di sicurezza, ma più spesso rivela dei particolari che possono aiutare il giocatore nella sua missione. Questi sono istruzioni per terminali di sicurezza che consentono al giocatore di modificare alcune caratteristiche della stanza attraverso un computer su schermo. In questo caso lo schermo cambia mostrando delle icone che rappresentano bombe a tempo, mine, disattivazione temporanea dei robot, movimento delle piattaforme e illuminazione della stanza. Viene anche visualizzato un conteggio per ognuna delle istruzioni raccolte, poiché il loro utilizzo impoverisce la riserva di 4125.
Ci sono sei tipi differenti di robot a pattugliare le impalcature, ognuno col suo particolare sistema di eliminazione dell'agente. Quello più comune è il Sentrybot, armato di cannone ad emissione di plasma, fatale per qualsiasi essere umano presente in un'area di sei piedi. I Minebot si spostano numerosi lungo le piattaforme seminando mine mentre gli apparentemente simili Pestbot non fanno altro che spostare le piattaforme, divertendosi a cambiarle di posizione proprio mentre 4125 è in procinto di atterrarvi. Gli Squatbot restano fissi al loro posto, abbassandosi e sollevandosi ad un ritmo costante. Muovendosi con prudenza, 4125 può sfruttarli per incrementare la portata dei suoi salti, ma nello stesso tempo rischia di farsi schiacciare contro il soffitto. Il più comune Bashbot è dotato di un artiglio meccanico che afferra chiunque si trovi nel suo raggio d'azione e lo spinge al di fuori della sua piattaforma, molto spesso nel vuoto! Il meno comune Suicidebot fa fede al suo nome afferrando l'agente più vicino a trascinandolo con sé nel

Un seguito per un classico come Impossible Mission deve richiedere chissà quale lavoro affinché non si riveli una delusione. Ma tali dubbi si rivelano totalmente infondati dopo alcune partite con Impossible Mission II, che, se non altro, si presenta con una grafica superiore, schermi di gioco con una maggiore varietà di particolari e situazioni, ed ostacoli ancora più diabolici. L'unico piccolissimo appunto riguarda la mancanza di qualche nuovo effetto di voce digitalizzata per offrire qualcosa di nuovo in quel senso agli appassionati dell'originale. I nuovi robot sono un'aggiunta davvero azzeccata, e si dimostrano persino più malefici del loro precursori, soprattutto l'apparentemente innocuo. Pestbot, che toglie le piattaforme da sotto ai piedi al giocatore senza alcun preavviso. L'astuzia dei robot è uguagliata solo dalla struttura di alcune delle stanze, che appaiono a prima vista impossibili da affrontare e si scopre invece il contrario solo dopo aver perduto molte vite nel tentativo, e richiedendo molte ore per un'impostazione delle giuste tattiche di gioco. Se desiderate qualcosa che sia più avvincente e più denso di sfida di qualsiasi 'platform game' mai provato finora, provate a confrontarvi con Impossible Mission II.

▼ **Guarda bene in giro prima di saltare...**

▲ La musica non aprirà mai quelle barriere fra un livello e l'altro...

vuoto verso il suo fatale destino. Oltre al contatto coi robot, la morte è speso provocata da un salto mal calcolato e dalla caduta attraverso i vari piani. Il giocatore viene rapidamente resuscitato e posto all'ingresso della stanza, ma vengono sottratti sei minuti dal suo 'tempo limite'.
Il tempo ancora a disposizione può essere verificato sul computer portatile situato nella parte bassa dello schermo quando 4125 si trova in un corridoio. Questo computer visualizza anche uno schema della torre e delle due adiacenti, con la possibilità di richiamare uno schema simile per ognuna delle otto torri. Le due funzioni principali del computer sono la composizione dei codici numerici a tre cifre e della sequenza musicale. Quando i numeri vengono raccolti sono subito memorizzati nel computer, ed il giocatore utilizza quest'ultimo per cambiare il loro ordine fino a trovare l'esatta combinazione. Le sequenze musicali trovate nelle casseforti distrutte vengono registrate sul registratore miniaturizzato del computer che possiede i classici controlli per il movimento del nastro in modo da permettere un'esecuzione globale di tutte le sequenze una volta trovate.
Una volta eliminate le sequenze doppie e completato il motivo, 4125 può entrare nell'ascensore rapido ed accedere quindi alla sala di controllo. A parte l'orda di robot, nella stanza trovano posto tre terminali, ma solo uno di essi può interrompere il conto alla rovescia — gli altri due provocano la morte istantanea dello sfortunato agente.
Quolora il tempo dovesse scadere prima che la missione venga completata, sarebbe la fine del gioco ed anche della Terra. A questo punto viene calcolato il punteggio del giocatore, basandosi sugli oggetti, sui numeri e sulla musica in suo possesso, le torri completate ed il tempo rimasto.

Riproporre uno dei più grandi giochi per computer mai realizzati è una cosa davvero difficile, ma la Epyx è riuscita a creare un degno seguito. Lo schema di gioco è in sostanza lo stesso dell'originale, con l'Agente 4125 alle prese con un ambiente formato da piattaforme, ma sono presenti molte innovazioni. Il covo di Elvin è diviso in otto torri di crescente difficoltà, con alcuni schermi davvero ingannevoli. Ci sono nuove guardie robot, fra le quali i kamikaze e quelle che spostano gli ascensori, così come sono ancora presenti alcune di quelle con cui ci si divertiva nel gioco originale. Ci sono anche numerosi nuovi pericoli a cui sfuggire. Molti schermi sono stati realizzati così bene da resistere persino agli Agenti più in gamba, ed occorre una gran quantità di pensiero laterale per raggiungere le parti di arredamento più inaccessibili. Tanto per abbondare, ci sono anche molti oggetti da raccogliere e bombe a tempo e mine disponibili per la distruzione di piattaforme e robot — e di parti dell'arredamento, se non si sta attenti! Adoro il modo in cui è strutturato il gioco, con l'Agente che deve trovare sia i codici di accesso alle varie torri sia il motivo per l'ascensore che lo condurrà al laboratorio di Elvin. La cosa più bella è il nuovo Computer Tascabile, che permette di comporre ed eseguire il motivo in modo da permettervi di attivare l'ascensore rapido. E' un'idea brillante, e ti trascina subito nell'azione. Tutto questo viene giocato in una lotta contro il tempo, con l'immediata sottrazione di sei preziosi minuti ad ogni sconfitta dell'Agente. Questo non sembra tanto malvagio all'inizio, ma cominciate a fare degli errori e vedrete calare il vostro tempo a disposizione in maniera impressionante! Il gioco è presentato in maniera eccellente e possiede una serie di superbi fondali, realizzati con un'incredibile attenzione ai dettagli. Alcuni degli sprite che rappresentano i robot sono un tantino indistinti, ma nel complesso la grafica crea proprio la giusta ambientazione. Un aspetto abbastanza deludente è dato dal sonoro — è quasi identico all'originale. Gli effetti danno vita una splendida atmosfera, ma è un peccato che non siano stati migliorati ancora di più. Impossible Mission II **è un gioco incredibilmente accattivante, denso di sfida ed entusiasmante, e l'ho giocato molto di più di qualsiasi altro gioco negli ultimi anni.**

Sebbene Impossible Mission II **non abbia l'affascinante originalità del suo predecessore, i miglioramenti grafici e l'aumento di profondità nello schema di gioco lo rendono davvero accattivante. La presentazione è in sostanza buona: a parte l'inopportuno accesso al disco, tutto il resto è splendido, dall'imponente schermata iniziale alla tabella dei record (salvabile su disco). Le caratteristiche di base sono in sostanza le stesse — la digitalizzazione vocale, una combinazione di robot intelligenti e stupidi ed un'animazione fluidissima per tutto il gioco — ma lo schema di gioco globale è stato arricchito: il suono sembra più vivace, sono state inserite delle bombe a tempo e degli interruttori per l'illuminazione, e sono stati aggiunti dei nuovi robot. Questi elementi si fondono creando la stessa superba combinazione di entusiasmante azione da 'platform game' (le singole camere sono strutturate in modo subdolo) e terribili enigmi da risolvere. E' lo splendido seguito di un gioco brillante, e merita appieno il suo posto nella collezione di qualsiasi videogiocatore che si rispetti.**

PRESENTAZIONE 90%
Istruzioni complete ed ottima rappresentazione su video. La versione su disco possiede un'utilissima possibilità di salvare la posizione di gioco.

GRAFICA 92%
Ottima animazione degli sprite e incredibile cura dei particolari nei fondali.

SONORO 83%
Gli stessi incredibili effetti di IM con una piacevole colonna sonora.

APPETIBILITA' 93%
I diabolici problemi da tipico 'platform game' si rivelano terribilmente entusiasmanti.

LONGEVITA' 94%
Si suppone che sia impossibile da risolvere, ed occorreranno molte partite prima di dimostrare il contrario.

GLOBALE 96%
Un seguito più brillante di quanto chiunque abbia potuto sperare.

NORTHSTAR

Gremlin Graphics, Cbm64 cass. £ 12.000, disco £ 15.000
Spectrum cass £18.000, joystick

▼ Northstar

Alle soglie del 2499, l'umanità si ritrova soffocata da una terribile sovrappopolazione. Il panico dei cittadini e la fame costringono i Signori della Terra a realizzare la stazione spaziale Northstar: costruita per ospitare decine di migliaia di persone autosufficienti, sembra essere la risposta al problema. Tuttavia, proprio a un giorno dal completamento, un gruppo di scienziati non fa più ritorno...

Giungendo sulla stazione orbitale appare evidente che un esercito alieno l'ha invasa. Al giocatore viene assegnato il compito di distruggere queste forme di vita e riattivare il sistema di sostegno vitale facendosi strada fino al cuore della stazione.

Ognuno dei dieci livelli si sposta con uno scrolling orizzontale a spinta in entrambe le direzioni: il personaggio corre, ma può saltare di lato solo se è già in movimento. La stazione spaziale è formata da ostacoli, sotto forma di piattaforme vuote, ed avversari alieni. Gli alieni comprendono truppe di pattuglia e gusci rimbalzanti, di cui all'inizio ci si può sbarazzare usando le tenaglie estensibili. Si possono raccogliere altri cinque tipi di arma, tra i quali una 'superbomba'. Quando si riesce a raggiungere con successo la fine di un livello, un veloce ascensore provvede a trasportare il personaggio in un'area più interna della stazione.

Lo schermo è suddiviso nell'area di gioco sotto la quale trova posto un pannello che mostra il punteggio del giocatore, il numero di vite a disposizione, il livello di ossigeno ed ogni arma raccolta. Il punteggio aumenta eliminando le truppe aliene e i gusci saltellanti, e distruggendo dei particolari contenitori che assegnano dei punti bonus. L'ossigeno si esaurisce progressivamente nel corso della missione, e la riserva viene riportata al suo livello iniziale solo quando si raggiunge la fine di un livello. Se l'ossigeno dovesse terminare, o il giocatore dovesse scontrarsi con un alieno o cadere nel vuoto, si perde una delle quattro vite.

Nello stile di Exolon/Game Over, Northstar combina una splendida grafica ed un ottimo sonoro con uno schema di gioco incredibilmente frustrante. Uno dei problemi principali è che spesso si raggiungono parti del paesaggio dove si è costretti a saltare oltre un vuoto, senza sapere se al di là troveremo o meno del pericolo. Quando c'è, non si ha alcuna possibilità di evitarlo e quindi si perde una vita. Un'altra seccatura è che trovandosi sul margine di una piattaforma, si rischia di essere urtati da un alieno in arrivo — il che è irritante! Detto questo, Northstar è denso di sfida ed avvincente (in modo masochista, s'intende), e nel suo genere rappresenta un ottimo esempio.

Aaagh! Un'altro prodotto mediocre mi ha fatto saltare via dalla sedia! Lo schema di gioco è incredibilmente inconsistente, costituito da una continua pressione sul pulsante di sparo per far funzionare il braccio meccanico, ed una corsa a perdifiato lungo un vistoso paesaggio di piattaforme. Detto così sembra quasi interessante, ma credetemi, non lo è. Northstar non solo è noioso, quanto incredibilmente frustrante, con un rilevamento di collisione così spietato da risultare poco realistico (come quando, per esempio, ci si scontra con alieni che si trovano su una piattaforma al di sopra del personaggio). Ho perso così tante vite senza arrivare da nessuna parte da chiedermi perché continuavo a giocare, poi ho scoperto che desideravo sapere soltanto se andando avanti nel gioco esso si fosse rivelato meno noioso. Beh, se mai lo sia, non sono andato tanto avanti da scoprirlo. Non lo segnalerei come uno dei peggiori giochi del mese (dato che siamo in quel mese particolare), ma non me la sentirei nemmeno di raccomandarvi il suo acquisto senza una seduta di prova preliminare.

▼ Northstar dalla Gremlin: grafica coloratissima ma comandi scomodi e cattivo rilevamento di collisione

Northstar possiede la stessa combinazione di frustrazione e fascino di giochi come Army Moves e Game Over. La frustrazione è il risultato di uno scomodo sistema di controllo e di un rilevamento di collisione tutt'altro che generoso: non c'è poi tanta manovrabilità nel personaggio dato che scivola e salta lentamente, mentre l'azione procede ad un ritmo rapido conducendo spesso a delle irritanti morti. Il fascino è dato dalla rappresentazione grafica (i fondali sono colorati e particolareggiati) e dal desiderio di superare la frustrazione dopo il primo livello — quest'ultimo è relativamente facile, ma i successivi sono orrendi! L'arma estendibile è sia una novità che una sofferenza, dato che spesso è necessaria troppa fortuna per sincronizzare il salto ed il colpo: una situazione risolta abbastanza bene dalle altre armi disponibili. Se la potenza di fuoco fosse stata maggiore o i controlli meno scomodi, Northstar sarebbe stato splendido; così com'è, perde un'ottima occasione.

PRESENTAZIONE 79%
Magnifica schermata iniziale e nitida rappresentazione grafica, ma i controlli scomodi penalizzano il divertimento promesso dall'azione.

GRAFICA 85%
Livelli colorati, dettagliati e variati accompagnati da sprite decenti.

SONORO 80%
Scelta fra una colonna sonora ricca d'atmosfera ed una serie di effetti sonori abbastanza decenti.

APPETIBILITA' 79%
La spinta a proseguire aiuta a sopportare la frustrazione provocata dalla presenza di un accentuato elemento di fortuna e dall'occasionalmente incoerente rilevamento di collisione.

LONGEVITA' 69%
Dieci livelli di 'salta-e-uccidi' con crescente difficoltà rovinati dalla necessità di impararne la struttura.

GLOBALE 77%
Uno 'shoot'em up' irritante ma piacevole.

VAMPIRE'S EMPIRE

Magic Bytes, Cbm64 cass. n.p; AMIGA £ n.p.
N.B. Versione Recensita C64.

Il Dottor Van Helsing, l'eterno avversario di Dracula, è ritornato per sconfiggere definitivamente il Conte utilizzando un sistema di specchi ed il suo ingegno.

Nel ruolo dello sterminatore di vampiri, il giocatore si ritrova imprigionato in un dedalo di sotterranei formato da oltre 160 schermi con scorrimento a scomparsa in otto direzioni.

Il giocatore deve guidare un raggio di luce verso Dracula, evitando qualsiasi dei servitori del Conte — per esempio dei grossi ratti, teste che sputano veleno, serpenti e donne nude che attirano inesorabilmente Van Helsing — oppure raccogliendo ed utilizzando correttamente raggi di luce. L'energia, rappresentata come una fiala di sangue — viene gravemente risucchiata quando si entra in contatto con le creature che popolano il sotterraneo; qualora dovesse prosciugarsi del tutto, o il tempo a disposizione dovesse esaurirsi prima di aver portato a termine il piano di annientamento del vampiro, il gioco avrebbe termine.

▲ E quella sarebbe una donna nuda?!?

Un pannello di informazioni in fondo all'area di gioco mostra il punteggio del giocatore, la sua energia ed il tempo a sua disposizione, e l'oggetto correntemente attivo. Il punteggio viene incrementato distruggendo uno qualsiasi dei servitori del Conte.

Dunque, in cosa avranno mai sbagliato quelli della Magic Bytes nel realizzare Vampire's Empire? Tanto per cominciare, ogni livello è un enorme labirinto di piattaforme fra le quali bisogna orientare una capricciosa serie di palline da ping-pong (apparentemente un raggio di luce). Ci si riesce difficilmente utilizzando gli specchi, perché nel momento in cui si riesce a selezionare quello giusto, il raggio di luce rimbalza via uscendo dalla parte superiore dello schermo senza mai più far ritorno. Utilizzando la sfera di cristallo per orientare la luce non migliora certo le cose — dopo essersi mosso per un attimo nella giusta direzione, il raggio decide che questa non gli va più bene e ne sceglie un'altra. Quindi, le possibilità di condurre il raggio e Dracula sul blocco di uscita sono così esigue da richiedere la pazienza di un santo e più perseveranza di quanta ne abbia qualsiasi persona normale. Il problema del goffo controllo che il giocatore ha sul personaggio di Van Helsing non fa che peggiorare le cose, cosicché si è costretti a spegnere il computer molto tempo prima di essere riusciti ad entrare nel vivo del gioco.

In mezzo a tutta quella grafica per niente fantasiosa si nasconde un discreto rompicapo, per il quale sfortunatamente non esiste alcuna soluzione. I fondali sono disegnati molto male e colorati in modo approssimativo, causando una vera e propria confusione nel giocatore poiché è impossibile distinguere un luogo dall'altro, e gli sprite sono grossolani ed animati male. Lo scrolling avviene solo quando si è troppo vicini all'estremità dello schermo e di conseguenza diventa impossibile evitare alcuni mostri dato che Van Helsing continua a scivolare. E' altrettanto incredibilmente frustrante posizionare gli specchi per poi scoprire che uno soltanto è fuori posto... Vampire's Empire è tutt'altro che divertente.

PRESENTAZIONE 46%
Istruzioni discrete ma una rappresentazione su schermo poco attraente ed un metodo di controllo molto scomodo.

GRAFICA 25%
Fondali blandi e mal disegnati si contrappongono agli sprite rozzi, vistosi e male animati.

SONORO 18%
Qualche mugolio e qualche cigolio che non riescono ad aggiungere neanche un pizzico di atmosfera.

APPETIBILITA' 24%
La stupidità e la monotonia della grafica ed il cattivo sistema di controllo non offrono alcun aspetto piacevole da cui essere attratti.

LONGEVITA' 19%
Un compito immane e complesso rovinato dalla sua cattiva implementazione grafica ed atmosferica.

GLOBALE 20%
Un misero tentativo di mescolare l'avventura arcade e l'azione da rompicapo.

ABRUZZI
COSMOS 3000 Via mazzini 38 - PESCARA
COMPUTER CENTER Via B. Croce Galleria Scalo - CHIETI
LP COMPUTERS Via Monte Maiella 57 - LANCIANO (CH)
ELETTRONICA TE.RA.MO. P.zza M.Pennesi 4 - TERAMO
A.T.C. COMPUTER Via F.Tedesco 7 - ORTONA (CH)
CIABATTONI LUIGI Via Lepanto 40 - GIULIANOVA (TE)
C.P.S. INFORMATICA Via Sallustio 57/59 - L'AQUILA
MICROSYSTEM Via Circonvallazione 81 - PRATOLA PELIGNA (AQ)

CALABRIA
COGLIANDRO ANNA P.zza Castello - REGGIO CALABRIA

CAMPANIA
COMPUTER CENTRE P.zza Monteoliveto 8 - NAPOLI
ODORINO FRANCO P.zza Lala 21 - NAPOLI
ELETTRONICA SDEGNO Via G.Verdi 15 - PORTICI (NA)
TOP ELETTRONICS Via S.Anna dei Lombardi - NAPOLI

EMILIA ROMAGNA
CARTOLERIA STERLINO Via MURRI 75/A - BOLOGNA
C.A.R.E.M. P.zza Cittadella 40/41 - PIACENZA
CENTRO COMPUTER C.so Garibaldi 125/AF - FIORENZUOLA (PC)
PONGOLINI Via Cavour 32 - FIDENZA (PR)
A.T.E. Borgo Parente 14 A/B - PARMA
GIORGIO RONCHINI Via Trento 9 - PARMA
ORSA MAGGIORE P.zza Matteotti 20 - MODENA
G & D SOFT P.zzale Teggia 18/19 - SASSUOLO (MO)
COMPUTER HOUSE Via S.Francesco 15 - CARPI (MO)
BUSINNESS POINT Via C. Maier 85 - FERRARA
BYTE CENTER Via Turati 18/A - BONDENO (FE)
BRICOL c/o ESP Via Classicana 408 - RAVENNA
EMPORIO BRIGLIADORI Via Gambalunga 52 - RIMINI (FO)
EASY COMPUTER Via Lagomaggio 50 A/B - RIMINI (FO)
COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122 - FORLI'
COMPUTER LINE Via S.Rocco 10/C - REGGIO EMILIA

FRIULI
MOFERT V.le Unità 41 - UDINE
COMPUTER SHOP Via P. Reti 6 - TRIESTE
FOTOTECNICA FTI P.zza Goldoni 7 - TRIESTE
AVANZO C.so Italia 17 - TRIESTE
FOTOPTICA BUFFA C.so Italia 21 - TRIESTE

LAZIO
ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71 - ROMA
S.I.S.CO.M. Primo Sottopassaggio Stazione Termini - ROMA
DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50 - ROMA
MUSICOPOLI P.zzale Ionio 17 - ROMA
BIG BYTE Via De Vecchi Pieralice 35 - ROMA
HOBBY VIDEO Via Tarsia 41 - ROMA
ATLAS Via Tuscolana 224 - ROMA
NOVELLI RITA Circonvallazione Giannicolese 240 - ROMA
RADIO NOVELLI P.zzale Prenestino 34 - ROMA
RADIO NOVELLI Via Tagliamento 29 - ROMA
RADIO NOVELLI V.le Libia 69 - ROMA
RADIO NOVELLI V. Caduti Resist. 303/Gall. Garda 2 - SPINACETO (RM)
RADIO NOVELLI Via Collalto Sabino 74 - ROMA
ELETTRONICA KAPPA V.le Delle Province 19 - ROMA

LIGURIA
A.B.M. P.zza De Ferrari 2 - GENOVA
VIDEO PARK Via Carducci 5/7R - GENOVA
PLAY TIME Via Gramsci 5/R - GENOVA
CEIN Via Merano 3/R - SESTRI PON. (GE)
FOTO MAURO Via Canepari 183/R - RIVAROLO (GE)
F.LLI PAGLIALUNGA Via Mazzini 4 /E/19 - RAPALLO (GE)
INPUT Via Lungomare di Pegli 17/R - GENOVA
CENTRO HI-FI VIDEO Via Della Repubblica 38 - SANREMO (IM)
ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Crotti 16/R - SAVONA
SCK COMPUTER Via Piave 78/R - SAVONA
COMPUTER MANIA Via Genova 33/35 - CEPARANA (SP)

LOMBARDIA
GBC ITALIANA Via Petrella 6 - MILANO
GBC ITALIANA Via Cantoni 7 - MILANO
GIGLIONI V.le Sturzo 45 - MILANO
SUPERGAMES Via Vitruvio 38 - MILANO
TRONI GAMES Via Pascoli 56 - MILANO
PERGIOCO Via S. Prospero 1 (cordusio) - MILANO
COMPUTER SERVICE SHOP Via Ravizza 6 - MILANO
DOMUS Via Sacchini 20 - MILANO
NEWEL Via Mac Mahon 75 - MILANO
ALPHA COMPUTER Via Tavazzano 14 - MILANO
CIRCE ELETTRONICS Via F.Testi 219 - MILANO
D.P.E. Via George Sand 17 - MILANO
SHOW ROOM Via P. Giuliani 34 - CERNUSCO SUL NAVIGLIO (MI)
DECO Via Dei Platani 4 - ARESE (MI)
GBC ITALIANA Viale Matteotti 66 - CINISELLO BALSAMO (MI)
GAMMA OFFICE SYSTEM Via Verdi 19 - CUSANO MILANINO (MI)
M.B.M. INFORMATICA C.so Roma 112 - LODI (MI)
PENATI Via G.Verdi 28/30 - CORBETTA (MI)
PENATI Via Ticino 1 - ABBIATEGRASSO (MI)
BIT 84 Via Italia 4 - MONZA (MI)
COMPU TEAM Via Vecellio 41 - LISSONE (MI)
DEMO GIOCATTOLI Via S.Maria 54 - PARABIAGO (MI)
CASA DELLA MUSICA Via Indipendenza 21 - COLOGNO MONZESE (MI)
32 BIT Via C.Battisti 14 - MANTOVA
SUPERGAMES Via Carrobbio 13 - VARESE
COMPUTERIA P.zza del Tribunale - VARESE
BUSTO BIT Via Gavinana 17 - BUSTO A. (VA)
CURIONI Via Ronchetti 71 - CAVARIA (VA)
COMPUTER SHOP Via A.Da Brescia 2 - GALLARATE (VA)
TINTORI ENRICO Via Broseta 1 - BERGAMO
SANDIT Via S.F.D'Assisi 5 - BERGAMO
REPORTER Corso Garibaldi 25 - CREMONA
GBC DI CREMA Via IV Novembre 56/58 - CREMA (CR)
VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3 - BRESCIA
SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5 - PAVIA
IL COMPUTER DI FERRARI Via Indipendenza 88 - COMO
MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11 - COMO
RIGHI ELETTRONICA Via Leopardi 26 - OLGIATE C. (CO)
RIGHI ELETTRONICA Via Bernasconi 12 - UGGIATE TREVANO (CO)
LECCO LIBRI Via Cairoli 48 - LECCO (CO)
TEMPORIN GIANNI C.so Genova 112 - VIGEVANO (PV)

MARCHE
CESARI RENATO Via Leopardi 15 - CIVITANOVA MARCHE (MC)
EMJ P.zza Repubblica 5 - JESI (AN)
BIT & VIDEO C.so Matteotti 28 - JESI (AN)
ZEROUNO COMPUTER Via A. Celli 5 - S.BENEDETTO DEL TRONTO (AP)

PIEMONTE
ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4 - TORINO
AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/C - TORINO
PLAY GAME SHOP Via C.Alberto 39/E - TORINO
COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E - TORINO
MARCHISIO GIANNA Via Pollenzo 6 - TORINO
RADIO TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - TORINO
ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42 (CN)
PUNTO BIT C.so Langhe 26/C - ALBA (CN)
ASCHERI G.FRANCO C.so Emanuele F. 6 - FOSSANO (CN)
LIBRERIA LA TALPA Via Solaroli 4/C - NOVARA
PROGRAMMA 3 V.le Buonarroti 8 - NOVARA
L.A.E. SOFTWARE C.so Cavour 46/59 - ARONA (NO)
COMPUTER Via Monte Zeda 4 - ARONA (NO)
COMPUTER V.le Kennedy 22 - BORGOMANERO (NO)
ALL COMPUTER C.so Garibaldi 106 - BORGOMANERO (NO)
ELLIOTT COMPUTER P.zza Don Minzoni 32 - VERBANIA (NO)
RECORD C.so Alfieri 166/3 - ASTI
SERVIZI INFORMATICI C.so Roma 85 - ALESSANDRIA
GARASSINI ANNIBALE Via Roma 14 - NOVI LIGURE (AL)
S.G.E. ELETTRONICA Via Bandello 16 - TORTONA (AL)

PUGLIA
DISCORAMA C.so Cavour 99 - BARI
MELCHIONI ELETTRONICA Via C.Pisacane 11 - BARLETTA (BA)
ELETTRONICA 2000 - Via Amedeo 57 - TRANI (BA)

SARDEGNA
COMPUTER SHOP Via Oristano 12 - CAGLIARI

SICILIA
HOME COMPUTER V.le Delle Alpi 50/F - PALERMO
A ZETA Via Canfora 140 - CATANIA
IL TEMPO REALE Via Del Vespro 71 - MESSINA

TOSCANA
HELP COMPUTER Via Degli Artisti 5/A - FIRENZE
PUNTO SOFT Via Viani 126/128 - FIRENZE
TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36 - FIRENZE
C.P.U. Via Ulivelli 39/R - FIRENZE
C.P.U. Via Settesoldi 32 - PRATO (FI)
WAR GAMES Via R.Sanzio 126/A - EMPOLI (FI)
FUTURA 2 Via Cambini 19 - LIVORNO
ETA BETA Via S.Francesco 30 - LIVORNO
BIG BYTE SHOP P.zza Risorgimento - AREZZO
OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale - PISTOIA
CIPOLLA ANTONIO Via V.Veneto 26 - LUCCA
TUTTOCOMPUTER Via Gramsci 2/A - GROSSETO
VIDEO MOVIE Via Garibaldi 17 - SIENA
I.C.S. Via Garibaldi 16 - S.GIOVANNI VALDARNO (AR)

TRENTINO ALTO ADIGE
ERICH KONTSCHIEDER Gesh Standort - MERANO:Lauten 313
CMB ITALIA Via ROMA 82 - BOLZANO

UMBRIA
GBC P.ta Sant'Angelo 23/A - TERNI
MIGLIORATI PIERO Via S.Ercolano 10 - PERUGIA
STUDIO SYSTEM Via R.D'Andreotto 49/55 - PERUGIA

VENETO
BIT SHOP COMPUTERS Via Cairoli 11 - PADOVA
COMPUTER POINT Via Roma 63 - PADOVA
TELERADIO FUGA San Marco3457 - VENEZIA
CASA DEL DISCO Via Ferro 22 - MESTRE (VE)
REBEL Via F.Crispi 10 - S.DONA' DI PIAVE (VE)
ZUCCATO C.so Palladio 7/8 - VICENZA
VIDEOPLAY Via G.Bonazzi 14 - ARZIGNANO (VI)
CASA DELLA RADIO Via Cairoli 10 - VERONA
TELESAT Via Vasco De Gama 8 - VERONA
FERRARIN Via De Massari 10 - LEGNAGO (VR)
RADIO POLO Via Cav. V.Veneto 20 - S.BONIFACIO (VR)
CASTAGNETTI Via Strà 19 - CALDIERO (VR)

ECHELON

Access/US Gold, Cbm64, cass. £ n.p., disco £ n.p., solo tastiera

Siamo nel XXXI Secolo. Nella Zona di Pattuglia 106 sul pianeta Isis una serie di eventi inspiegabili richiede un'investigazione. Come piloti di recente assegnati al controllo dell'Echelon — un velivolo dall'equipaggiamento segreto — vi viene assegnata la missione di raccogliere oggetti ed informazioni che possano aiutare nella risoluzione del misterioso caso.

Il gioco viene giocato in tre modi: Scientifico (esplorazione senza scontri col nemico), di Pattuglia (fronteggiando una media resistenza) e Militare (continui attacchi nemici). Il modo pacifico consente l'esplorazione e l'esercitazione nel volo attraverso i percorsi di allenamento fra gli ostacoli del paesaggio. Il combattimento può essere rappresentato da attacchi contro le installazioni a terra o i velivoli nemici: per accelerare queste sequenze, è presente l'opzione per l'esclusione delle caratteristiche del terreno. Sono disponibili tre tipi di missile: HDAPP (Proiettili Anti-Protone ad Alta Densità — utili a breve raggio), cannone Fotonico (un laser ad alta intensità di pulsazione) e missili (razzi a combustibile solido per medio raggio).

I parametri di gioco vengono modificati attraverso il Data Link accessibile dal computer principale, selezionando le opzioni di gioco e fissando la potenza di combattimento fra 0 e 6. Questo computer fornisce anche informazioni sulle procedure e le opzioni di attracco, modifica la regolazione dei filtri sonori, visualizza le cartine del territorio pirata e permette di salvare/caricare il gioco.

Una procedura di verifica vocale viene attivata con il Lipstik prima di iniziare il gioco; da quel momento in poi il programma reagisce solo alla voce del giocatore. Una volta che il caricamento

▲ Il Ricognitore consente un piacevole volo telecomandato

Un bel dieci e lode alla Access per aver intrapreso un progetto così ambizioso, ma dopo alcune partite ad Echelon, ho avuto l'impressione che abbiano voluto ficcare nel povero 64 più di quanto esso sia effettivamente capace di sopportare. Il livello di apparente profondità è straordinario, con le caratteristiche dei principali paesaggi ognuna con una storia da raccontare, e gli ostacoli sistemati in modo esemplare per consentire un buon allenamento. Sfortunatamente queste vengono rese inutili dalla terribile lentezza dell'animazione, così come accade con la capacità per niente realistica di potergli passare attraverso senza alcun danno per il proprio scudo difensivo. Tentare di affrontare qualcosa come il tunnel fluttuante richiede una ridicola quantità di allineamento di volo e di rallentamento, per vedere poi l'aereo finire contro un muro alla prima curva incontrata. Quindi, chi se ne frega? Il combattimento in queste condizioni è senza speranza, persino con la maggior parte degli schermi disattivati, e non raggiunge lo standard imposto da Mercenary tanti anni fa. Tenendo presente tutto questo, l'enormità del compito è tanto impressionante da scoraggiare. Il Lipstik aggiunge davvero un pò di atmosfera al gioco, ma se valga la pena o meno di acquistarlo, dipende in primo luogo dalla passione che si ha per questo tipo di giochi.

Appena ho sentito di questo nuovo gioco del Carver, i miei primi sentimenti sono stati di estremo interesse: mi suonava come di un Mercenary con grafica vettoriale più veloce, migliore prospettiva, più profondità ed una sequenza di combattimento realistica... Sfortunatamente la realtà è considerevolmente lontana dal sogno: Echelon è lento — lentissimo. L'animazione è sorprendentemente lenta, considerando la semplicità di molte delle sue caratteristiche e le dimensioni ridotte dello schermo utilizzato. Ci si scontra continuamente con l'orrendo intervallo fra l'uso della tastiera e l'esecuzione dei comandi sia durante il volo che nel combattimento, il che viene reso ancora più irritante dal ritardo causato dal volo del missile. Muoversi per l'area di gioco richiede un bel pò di tempo, e l'esplorazione dell'intera superficie disponibile mi sembra una vera faticaccia. La prospettiva utilizzata per la grafica, anziché essere un'evoluzione di quella usata in Mercenary, molto spesso è sbagliata: questo è molto evidente quando ci si trova vicino a degli edifici alti e sottili, che oscillano come i palloncini di un Luna Park. Il Lipstik è efficace, ed è una piacevole aggiunta che potrebbe essere utilizzata con altri programmi nei quali la barra spaziatrice viene usata per una specifica funzione! Pieni voti per il tentativo, ma Mercenary domina ancora sul mondo delle avventure tridimensionali.

▼ Il decollo dalla base orbitale visto dal retro del velivolo

▲ Volando con *Echelon*

del gioco è completato, al giocatore viene offerta una veduta dall'interno del Tomahawk mentre si trova nella base orbitale principale. Qualora il velivolo dovesse essere seriamente danneggiato o dovesse rimanere a corto di munizioni o di carburante, la stazione della base possiede le attrezzature adatte. Premendo il pulsante di fuoco e spingendo la leva del joystick verso l'alto si passa all'azione.

Lo schermo di gioco si divide in una veduta esterna che occupa la metà superiore dello schermo, e di un pannello di controllo che occupa l'altra metà. La Zona 106 viene visualizzata come un paesaggio tridimensionale a grafica vettoriale visto in prima persona, che viene aggiornato ad una velocità che varia dai due ai dieci fotogrammi al secondo in relazione all'azione che avviene sullo schermo e a seconda che il radar di bordo sia attivo o meno. Sono disponibili sei vedute: frontale, posteriore, sinistra, destra, superiore e inferiore; in aggiunta può essere lanciato un Veicolo Esplorativo Teleguidato per osservare più da vicino le installazioni al suolo meno distinguibili.

Il pannello di controllo illustra la velocità, la zona attuale, l'altitudine, lo stato dello scudo difensivo, la quantità di carburante, i tipi di missili attualmente attivi e le condizioni della navicella. Le condizioni rappresentano la direzione, il sollevamento, l'inclinazione trasversale e la velocità verticale dell'apparecchio. In aggiunta, lo Schermo Frontale mostra una costante rappresentazione schematica della superficie del pianeta, ingrandita fino a 22 volte.

La tastiera permette un totale controllo delle caratteristiche aggiuntive del Tomahawk: le sei vedute, il teletrasporto degli oggetti, l'apertura RPV, un cronometro per i percorsi di allenamento e le attrezzature di volo. E' possibile accedere a delle cartine della Zona e dell'area per osservare in dettaglio la zona o l'area che si sta esplorando, ed anche per usufruire di un volo ad alta velocità.

Il gioco richiede la raccolta di 240 oggetti sparsi nelle 36 aree della zona: ogni area viene caricata da disco, e nella versione su cassetta occorre individuare la particolare sezione prima del caricamento. Una volta che gli oggetti sono stati teletrasportati sul Tomahawk, vengono conteggiati e si ottiene il riempimento di una sezione di una delle sei cartine colorate della zona pirata. Le informazioni e gli oggetti raccolti permettono anche di decifrare le operazioni e le posizioni dei pirati.

Una volta riempite tutte e sei le cartine, il testo pirata che le accompagna — che dovrà essere decifrato — rivela le missioni da compiere. Queste comprendono il volo fino ad un punto preciso e la realizzazione di manovre predeterminate; una volta completatele tutte in un ordine preciso (ci sono 720 diverse combinazioni), il sistema di mimetizzazione viene disattivato e il gioco si conclude con successo.

▼ **Quando il fuoco nemico è fitto, occorrono riflessi pronti e mente strategica**

Echelon **è un gioco assolutamente incredibile rovinato da una sola caratteristica negativa: la lentezza nell'animazione dei vettori. Persino alla massima velocità si tende a strafare coi comandi — una situazione che si rivela frustrante (e fatale) durante le frenetiche sequenze di combattimento. Detto questo,** Echelon **possiede un'incredibile profondità. L'area di gioco ha qualcosa di mastodontico, eguagliata da un compito altrettanto impressionante che si rivela davvero affascinante da affrontare. Il controllo sui parametri di gioco ed i sei livelli di difficoltà rendono l'esplorazione molto entusiasmante. La confezione include uno splendido manuale di istruzioni, una cartina ed uno schema da sovrapporre alla tastiera, e la rappresentazione su schermo è eccellente.** Echelon **è il massimo nei giochi di esplorazione, ed offre settimane e settimane di gioco intenso e soddisfacente. Se la lentezza con cui procede il gioco non costituisce un problema per voi, vi consiglio di acquistarlo immediatamente.**

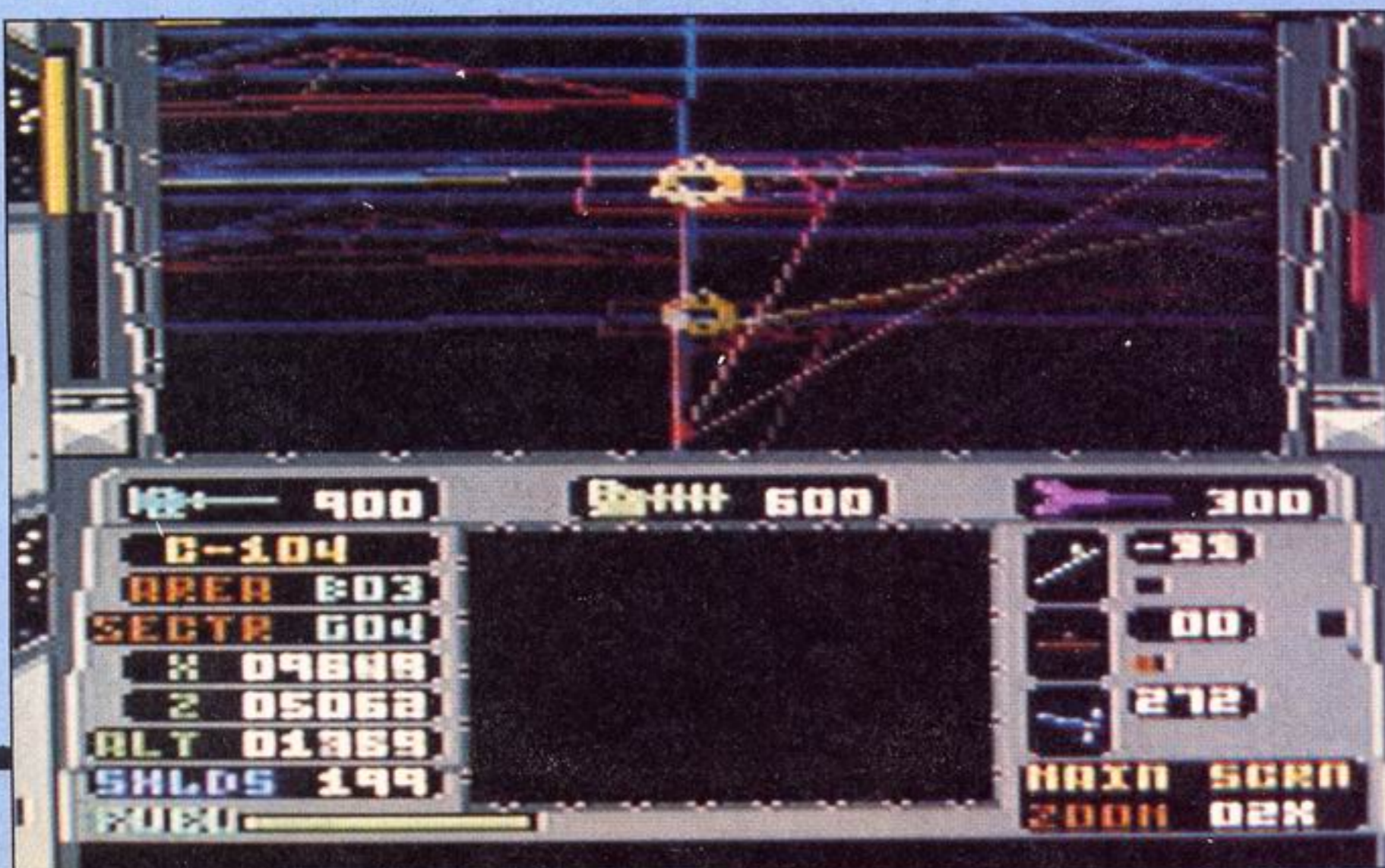
PRESENTAZIONE 90%
Cartina della Zona, schema dei comandi da sovrapporre alla tastiera, rappresentazione grafica dettagliata ed opzione per Lipstik. I comandi, tuttavia, si dimostrano scomodi nell'uso a causa della lentezza di movimento del gioco.

GRAFICA 69%
Persino alla massima velocità, la grafica vettoriale si muove a scatti — una situazione abbastanza compensata dall'ampio numero di visuali disponibili.

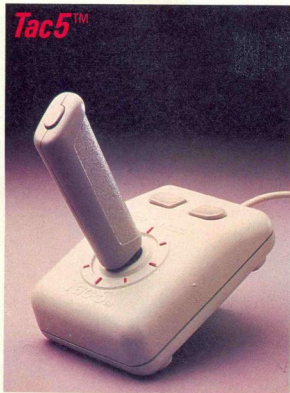
SONORO 61%
Realistici rumori da aeroplano equilibrati da qualche effetto sonoro piuttosto debole.

APPETIBILITA' 75%
Finché non ci si abitua ai comandi, il gioco si rivela tanto difficile quanto un pò noioso. Tuttavia, la grandezza del compito e la libertà di spostamento spinge a ritornare ancora sul gioco.

LONGEVITA' 89%
Uno degli obiettivi più ambiziosi nei giochi per computer, ma la lentezza d'azione potrebbe scoraggiare l'interesse.

GLOBALE 81%
Un'innovativa e profonda simulazione rovinata dall'azione su schermo. Provatelo prima di comprarlo.

Suncom

Un nome una garanzia

***Lit. 16.500**
*Garanzia 90 gg.
*Per migliori punteggi
*Filo extra lungo

***Lit. 39.000**
*Garanzia 2 anni
*Digital Micro - Switch
*Triplo pulsante fuoco
*TAC: Tactical - Audible - Controller

*** Lit. 44.000**
*Ideale per GEOS
*Più veloce di un joystick
*Più comodo di un mouse
*Ideale per programmi grafici

***Lit. 28.000**
*Garanzia 2 anni
*Collaudato fino a 3 milioni di movimenti
*Stile "Sala giochi"
*TAC: Totally - Accurate Controller

LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO Tel.0332/21 22 55

Ancora una volta l'angolo dell'Avventura subisce una drastica riduzione, e questo mese rimane spazio per una sola recensione: Time and Magik. Tuttavia, assistiamo al ritorno dei consigli del Mago e della Valle della Speranza. Il morto vivente fa di nuovo la sua apparizione con la seconda parte della Soluzione a Puntate, Dracula.

TIME AND MAGIK

Level Nine, varie versioni, disco e cassetta, £ n.p.

La Level Nine è stata una delle migliori software house inglesi dai tempi di *Colossal Cave* ed *Adventure Quest*. La loro serie di giochi ha reso famosi gli Austin ed ha posto uno standard per i produttori di avventure che li hanno seguiti. Dopo un certo numero di anni dal tempo in cui la famiglia poteva permettersi felicemente di pubblicare dei giochi sotto la propria etichetta, gli Austin decisero di unirsi alla Rainbird, delegando così gli aspetti promozionali e finanziari ad una compagnia che aveva certo più esperienza e più possibilità in tali settori. *Silicon Dreams* e *Knight Orc* furono i primi prodotti frutto di questa 'alleanza' — fin qui niente di particolare. Di recente la Level Nine ci ha riprovato ed ha unito le proprie forze a quelle dei una nuova compagnia, la Mandarin. Il primo prodotto di questa nuova fusione è stato — come è accaduto con *Silicon Dreams* — una trilogia aggiornata delle vecchie avventure prodotte dalla Level Nine. Tutti i loro giochi più recenti, compreso *Knight Orc*, *Gnome Ranger* ed ora *Time and Magik*, sono stati realizzati utilizzando il nuovo codice rivoluzionario messo a punto dalla compagnia, il KAOS. Questa potente utility possiede complesse caratteristiche quali il 'ramsave', l''undo', il multi-tasking e la compattazione dei dati.
Ma ora passiamo ad illustrare il tema delle tre avventure proposte sotto il titolo generale di Time and Magik.

LORDS OF TIME

Mentre stavate osservando innocentemente un quadro nel vostro salotto, vi ritrovate proiettati in una corsa contro il tempo. Il vecchio dipinto sulla tela diventa improvvisa-

▲ Ecco la famiglia Austin: una generazione 'avventurosa'

mente reale e vi spiega che i Signori del Tempo stanno tramando per riservare un cattivo futuro all'umanità. Il compito immane che a questo punto vi viene assegnato è quello di viaggiare attraverso nove zone temporali alla ricerca degli ingredienti che possono realizzare la formula in grado di contrastare il folle piano dei Signori del Tempo. Tutti e nove gli oggetti andranno poi gettati in un calderone a guardai del quale, sfortunatamente, ci sono proprio gli autori del piano.

Lord of Time è una splendida avventura, formata da molti elementi raffinati che uniti formano un gioco quasi perfetto. La possibilità di esplorare quasi tutti i luoghi è un grande vantaggio ed i personaggi e gli enigmi contenuti nel gioco sono divertenti, interessanti e per la maggior parte, razionali.

RED MOON

Questa è stata la prima avventura della Level Nine a contenere degli incantesimi come soluzione ad alcuni problemi. Il Cristallo della Luna Rossa è stato trafugato dalla Torre della Luna sull'isola di Baskalos — è vostro compito ritrovarlo.Lungo il vostro viaggio trovate degli oggetti che fungono da amplificatori dei poteri magici — un pugnale col quale attaccare i nemici, un fungo che fa aumentare la vostra corporatura e così via.

Red Moon è troppo orientata al contenuto magico del genere avventuroso e trascura l'elemento dei problemi/rompicapo. Questo genera una certa superficialità, sebbene sia possibile entrare nell'atmosfera del gioco semplicemente passando da un luogo all'altro e scoprendo quale incantesimo è più adatto per superare un determinato ostacolo.

THE PRICE OF MAGIK

Il terribile mago Myglar è diventato pazzo a causa della forza magica contenuta nel Cristallo della Luna Rossa. E' vostro compito sconfiggerlo e prendere il suo posto come custode del gioiello prima che l'oscurità cali sulla Terra. Avrete bisogno di imparare diciotto incantesimi prima di affrontare Myglar, e dovrete farlo senza pagarne il prezzo — la vostra salute mentale.

Venite coinvolti in questa battaglia mortale in seguito alla semplice azione di far scoppiare un palloncino — non avete notato che su di esso è inciso un incantesimo. Gonfiandolo, il pallone esplode e quando riaprite gli occhi che avete chiuso per lo shock vi ritrovate in un tetro paesaggio, presso la casa della Luna Rossa.

Questo gioco è il peggiore dei tre. L'accento è ancora sugli incantesimi piuttosto che nella complessità del gioco. Gironzolare per bizzarri luoghi pronunciando parole magiche non mi affascina affatto. Quando venne commercializzato per la prima volta il gioco si dimostrò una frana e i miglioramenti non lo hanno risollevato di molto.

La grafica digitalizzata di queste nuove versioni è ben realizzata e, anche se non aggiunge molto, risulta piacevole da guardare. Le aggiunte al testo sembrano 'incollate' all'originale, ma le molte caratteristiche aggiuntive quali il save/load in RAM ed il comando OOPS sono dei graditi miglioramenti.

Time and Magik è un buon prodotto. Non che tutti gli elementi siano particolarmente notevoli — come al solito l'accesso al disco per la grafica è piuttosto lento — ma tutta la confezione in sé dovrebbe costituire una valida aggiunta alla vostra collezione — soprattutto se non avete mai giocato prima d'ora queste avventure.

ATMOSFERA 64%
INTERAZIONE 79%
GRADO DI SFIDA 64%
GLOBALE 68%

I CONSIGLI DEL MAGO

Grazie alle molte lettere giunte in Redazione il Mago può fornire diversi aiuti ai poveri avventurieri italiani, continuando questo breve ma esauriente corso di 'avventurese'. Continuate a scrivere inviando richieste ma anche soluzioni, consigli, mappe: non ne avremo mai abbastanza.

Cominciamo con i consigli che Claudio Stoppini di Arezzo ci ha inviato per **Rigel's Revenge**, la bellissima avventura della Mastertronic:

1. Quando sarete nell'hotel slegate (UNTIE) il cavo (WIRE) e spingete (PUSH) il letto due volte per scoprire l'arma che vi è nascosta, e che vi tornerà utile quando girerete per Suburbia.
2. Per fuggire dalle fondamenta dell'edificio (BASEMENT FLAT) tirate (PULL) con forza (FIRMLY) la sbarra (BAR), poi spingetela (PUSH) di scatto (HARD).
3. Non smarritevi nel deserto: per ritrovare la strada seguite (FOLLOW) le orme (TRACKS) dal luogo in cui trovate l'osso (BONE).
4. Per raccogliere il cacciavite (SCREWDRIVER) arrampicatevi (CLIMB) su una postazione illuminata (LAMP POST) e proseguite verso Est.
5. Per evitare di essere catturati quando vi trovate sulla veranda (PORCH) lanciate (THROW) del pietrisco (RUBBLE) contro (AT) la luce (LIGHT).
6. Offrite (GIVE) un osso al cane, e sfuggite al robotank solo dopo aver aspettato per un pò di tempo.
7. Per aprire l'armadietto (CUPBOARD) nel carro armato (TANK) esaminate il pannello (PANEL), uscite dal tank e poi ritornatevi in seguito e premete (PRESS) l'interruttore (SWITCH).

Infine Claudio vi consiglia di evitare assolutamente di essere presi nella rete (NET): sarebbe la fine del gioco.

Giorgio Temoli di Padova ha un consiglio per **Frankenstein** della CRL, che pubblichiamo così come lo abbia-

mo ricevuto.
"Per poter attraversare il precipizio e nello stesso tempo sbarazzarsi dell'orso dovrete arrampicarvi sull'albero Jason ed aspettare che l'orso sia abbastanza vicino, dopodiché basterà saltare a terra: il peso della bestia farà abbattere l'albero — se lo avete fatto arrampicare abbastanza in alto — ed otterrete così un orso morto ed un ponte di fortuna per attraversare la gola."
Aggiungiamo noi un altro consiglio: per raggiungere il precipizio partendo dalla casa, il percorso è E,E,N,N,E,N,W: una volta arrivati guardatevi attorno (LOOK AROUND) per scoprire l'albero. Infine, quando sarete nella chiesa provate a pregare (PRAY) e a parlare (SPEAK), e se volete trovare qualcosa di prezioso provate ad esamina (SEARCH) la fucina (FORGE).

Mario Anselmi di Foggia ci ha inviato alcuni consigli per il famoso arcade-adventure **RedHawk**.
1. Gettate il magnete contro Techno per sconfiggerlo.
2. Portate i guanti allo scienziato.
3. Il tubo di colore rosa (PINK TUBE) va consegnato a Leslie.
4. Per ottenere del denaro provate a vendere (SELL) le foto dei criminali all'editore.

Un Avventuriero Disperato di Napoli ci supplica di aiutarlo ad iniziare **Knightmare**. Niente di più facile, anonimo caro: prova ad offrire del cibo e dell'acqua al vecchio e poi a chiedergli aiuto.

Un giovane 'Investigatore In Erba' di Roma ci chiede un consiglio su come spostarsi nel gioco **Play It Again Sam**, oltre a qualche indirizzo utile. Dunque, caro segugio, l'indirizzo di Silvia (hai presente?) è 133 De-Lux Apartments, 45 Western Boulevard. Per raggiungerlo basterà prendere (HAIL) un taxi e, quando l'autista ti chiederà dove vuoi andare (WHERE TO?) scrivi (sulla tastiera, naturalmente) "45 Western Blvd". Una volta giunto a destinazione entra (ENTER) nell'edificio, poi nell'ascensore (ELEVATOR), forza (JEMMY) la porta, esamina la foto, apri la borsa (BAG), prendi i fiammiferi (MATCHES), chiudi la borsa, esamina la finestra, sblocca-la (UNBOLT) e passa per la scala antincendio (FIRE ESCAPE). Scendi, prendi il coltello a serramanico (SWITCHBLADE), vai ad est e prendi di nuovo un taxi. Per scoprire la tua prossima destinazione prova ad esaminare i fiammiferi. Cos'altro vuoi dalla vita?

LA VALLE DELLA SPERANZA

Ancora consigli per i disperati: la Valle della Speranza è sempre più generosa.

GUILD OF THIEVES (Magnetic Scrolls): sfregate (RUB) il ferro di cavallo (HORSESHOE) per avere più fortuna. Servitevi del vasetto di marmellata (JAM JAR) per intrappolare le mosche (FLIES) nella stalla (STABLE) dopodiché utilizzate il ragno (SPIDER) che troverete nello zoo.

REDHAWK (Melbourne House): Indossate i WELLIES prima di arrestare Fusor. Il vaso va dato al custode del museo.

IMAGINATION (Firebird): Quando siete vicino alla fossa (PIT) giocate con lo yo-yo. Prendete la mira (AIM THE GUN) prima di sparare se volete centrare il bersaglio (BULLSEYE).

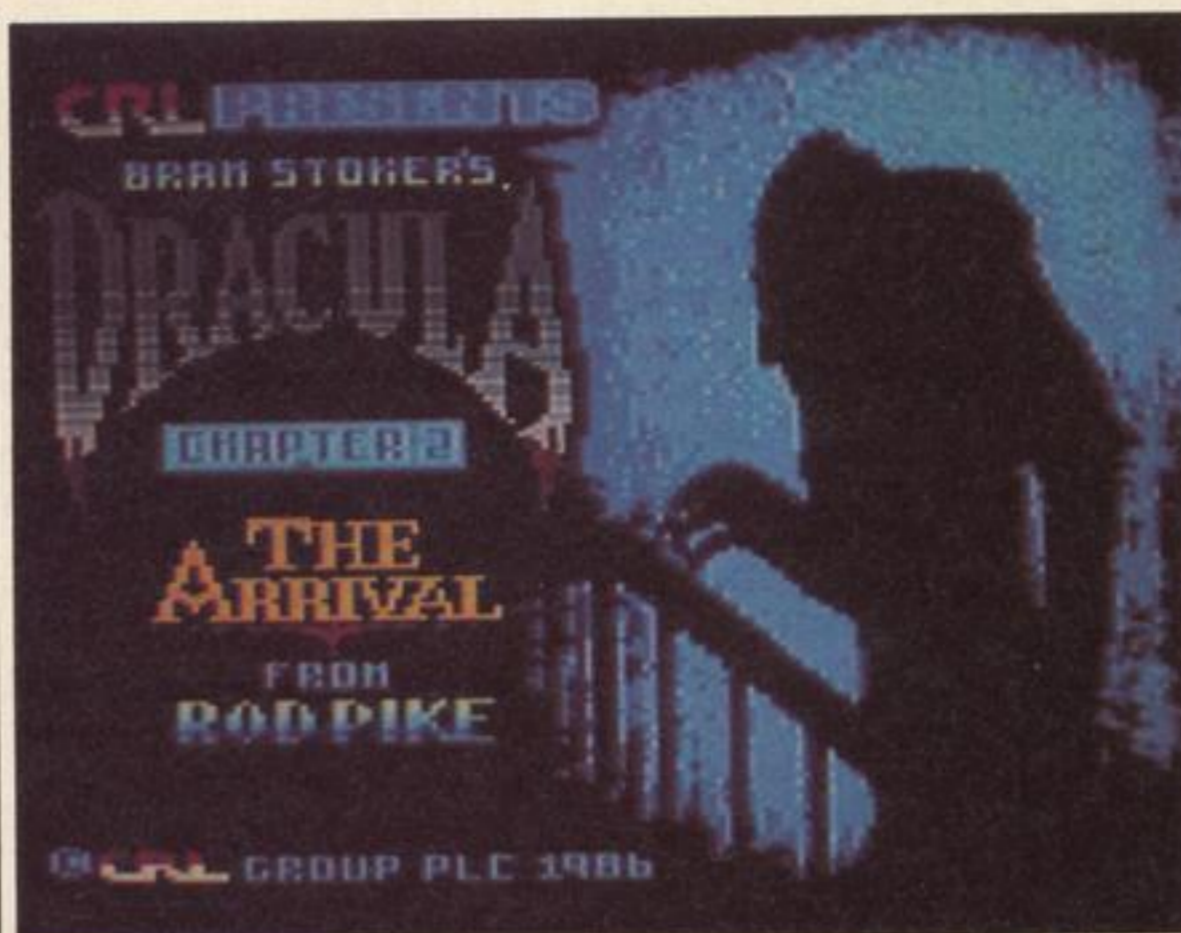
QUEST FOR THE HOLY GRAIL (Mastertronic): indossate il cappello (HAT) del buffone (JESTER) per diventare invisibile. Quando sarete nella sala del trono del castello mettete il Sacro Grail sul piedistallo.

TIME AND MAGIK Parte 1 (Mandarin): Prima di entrare nella tana della tigre (TIGER'S CAVE), siate sicuri di possedere la lancia (SPEAR) ed una lattina (TIN) aperta di cibo per gatti (CAT FOOD). Offrite il cibo alla tigre e tiratele il dente (PULL TOOTH).

KNIGHT ORC Parte 1 (Rainbird): Gettate il secchio (o un oggetto simile) verso il ponte levatoio e poi correte verso l'interno (RUN IN), afferrate il forziere (CHEST) e correte di nuovo verso l'esterno (RUN OUT). Legate (TIE) la vostra fune (ROPE) ai cartelli (SIGNPOSTS) nella radura (CLEARING) ed aspettate l'arrivo del cacciatore. Quando sarete nella taverna (INN) esaminate la sbarra (BAR) e scoprirete una lancia (SPEAR).

DRACULA

CRL - (SOLUZIONE PARTE PRIMA - IIª puntata)

Se siete riusciti a sopravvivere agli orrori della prima parte senza rimanere particolarmente scossi, è giunto per voi il tempo di addentrarvi nel castello del Conte e camminare fra i morti viventi...
'The Arrival' (l'arrivo) ha inizio con voi come passeggero di una carrozza, seduto di fronte ad una strana donna. Esaminando i suoi occhi vi ritroverete prigionieri di un mondo da incubo dal quale dovreste però riuscire a fuggire in breve tempo svegliandovi. Il crocifisso, che è il frutto di questa sfida onirica, dovrebbe essere indossato per offrire protezione. Ad un certo punto la carrozza si ferma e voi scendete (GET OUT) per incontrare il secondo mezzo di trasporto, che vi condurrà davanti al cancello del Castello di Dracula. Rispondete di sì alla domanda del cocchiere e salite (GET ON BOARD). Se non vi muovete alla svelta quando sarete nella carrozza il gioco terminerà con una gelida morte. Per cui alzate (LIFT) subito il sedile (SEAT) ed utilizzate la croce come una chiave per aprire la porticina che avete appena scoperto. Esaminate il contenitore (HOLD) per scoprire una coperta che terrà lontano il freddo. Quando scendete dalla carrozza andate a sud e poi ad ovest. Guardate in giro (LOOK AROUND) per scoprire le scale (STEPS) e poi salite (GO UP). Esaminate l'intelaiatura (FRAME) della porta e tastate (FEEL INSIDE) l'interno della bocca (MOUTH) del pipistrello (BAT). La porta si aprirà e vi ritroverete nella vostra stanza. Una volta dentro, esaminate il tavolo per scoprire un vassoio (TRAY), andate a nord e prendete il panno (CLOTH). Usatelo per lucidare (POLISH) il vassoio. Ora potete radervi tranquillamente senza il rischio di tagliarvi e far impazzire Dracula alla vista del vostro sangue. Il guardaroba (WARDROBE) è accessibile e la ringhiera (RAIL) può essere sollevata (LIFT) per far apparire una scala segreta dopo aver spostato (MOVE) il guardaroba. Gli avvenimenti che seguono possono essere saltati digitando in continuazione il comando REDESCRIBE. Dopo cinque o sei input, esaminando ancora una volta il tavolo si scoprirà una bottiglia. Prendetela e rompetela.
Su questo atto vandalico vi faccio i miei saluti dandovi appuntamento, come di consueto, fra un mese... se riuscite a sopravvivere nel frattempo.

ROLLING THUNDER (US GOLD)

Per questa deludente conversione della US Gold molti agenti speciali stanno perdendo la vita nel tentativo di portare a termine la loro missione: diamogli una mano con qualche vita in più (praticamente infinite!). Caricate il gioco, resettate il computer e digitate POKE 33570,173 (RETURN) e poi SYS 32768 (RETURN). Un grazie di cuore e tanti saluti a Rebb da Alkmaan, in Olanda.

Dopo l'abbuffata di trucchi del mese scorso, queste poche pagine potrebbero sembrare solo uno spuntino. Ma come si dice, nelle botti piccole c'è il vino buono, e ve ne accorgerete dando un'occhiata alle POKE di questo numero ed alla favolosa mappa di Cybernoid che vi aspetta nelle prossime due pagine. Diamoci sotto, dunque!

SCOUT (MAD)

Rebb colpisce ancora con un trucco che vi fornirà un numero infinito di sedie a rotelle 'turbizzate'! Caricate come al solito il gioco, resettate il computer e poi POKE 2486,1 (RETURN) seguito da SYS 33216 (RETURN), e tutte quelle sedie a rotelle saranno vostre.

THRUST (Firebird)

Ecco un utilissimo listato inviato da Mike Davies **di Llandeilo, nel Dyfed, per il famosissimo gioco** Thrust**: vite infinite, energia illimitata e cronometro paralizzato, cosicché potrete distruggere la fabbrica e fuggire senza timore di esplodere! Tutto quello che dovete fare è battere il listato, dare il RUN e seguire le istruzioni su schermo.**

```
1 S=256
2 READ A:IF A>=0 THEN POKE S, A:S=S+1:GOTO
2
3 PRINT "THRUST HACK (C) M J DAVIES"
4 PRINT "PRESS SPACE TO LOAD AND RUN
THRUST"
5 GET A$:IF A$<>CHR$(32) THEN 5
6 POKE 157,128:SYS 256
1000 DATA 169, 1170, 168, 32, 186, 255, 169, 0, 32,
189, 255, 32, 213, 255, 160, 2, 185, 27, 1
1001 DATA 153, 220, 2, 136, 16, 247, 96, 76, 33, 1,
169, 80, 162, 160, 2, 185, 30, 1, 153, 220, 2
1002 DATA 136, 16, 247, 160, 2, 185, 58, 1, 153, 125,
194, 136, 16, 247, 76, 220, 2, 76, 61, 1, 165
1003 DATA 173, 201, 194, 208, 3, 108, 172, 0, 160, 2,
185, 67, 1, 153, 125, 194, 136, 16, 247, 160
1004 DATA 2, 185, 95, 1, 153, 13, 4, 136, 16, 247, 76,
0, 4, 76, 101, 1, 160, 32, 185, 160, 2, 185
1005 DATA 98, 1, 153, 13, 4, 136, 16, 247, 160, 12,
185, 13, 4, 153, 123, 1, 136, 16, 247, 0, 0, 0
1006 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 169, 147, 133, 121,
169, 1, 133, 122, 76, 26, 4, 169, 0, 141
1007 DATA 239, 63, 141, 255, 63, 169, 165, 141, 174,
50, 169, 9, 141, 196, 64, 141, 251, 64, 141
1008 DATA 18, 52, 169, 1, 141, 197, 64, 141, 252, 64,
169, 234, 141, 198, 64, 141, 253, 64, 160
1009 DATA 13, 185, 201, 1, 153, 245, 101, 136, 16,
247, 76, 36, 108, 153, 153, 153, 32, 77, 46, 106
1010 DATA 46, 100, 97, 118, 105, 101, 115, 0, -1
```

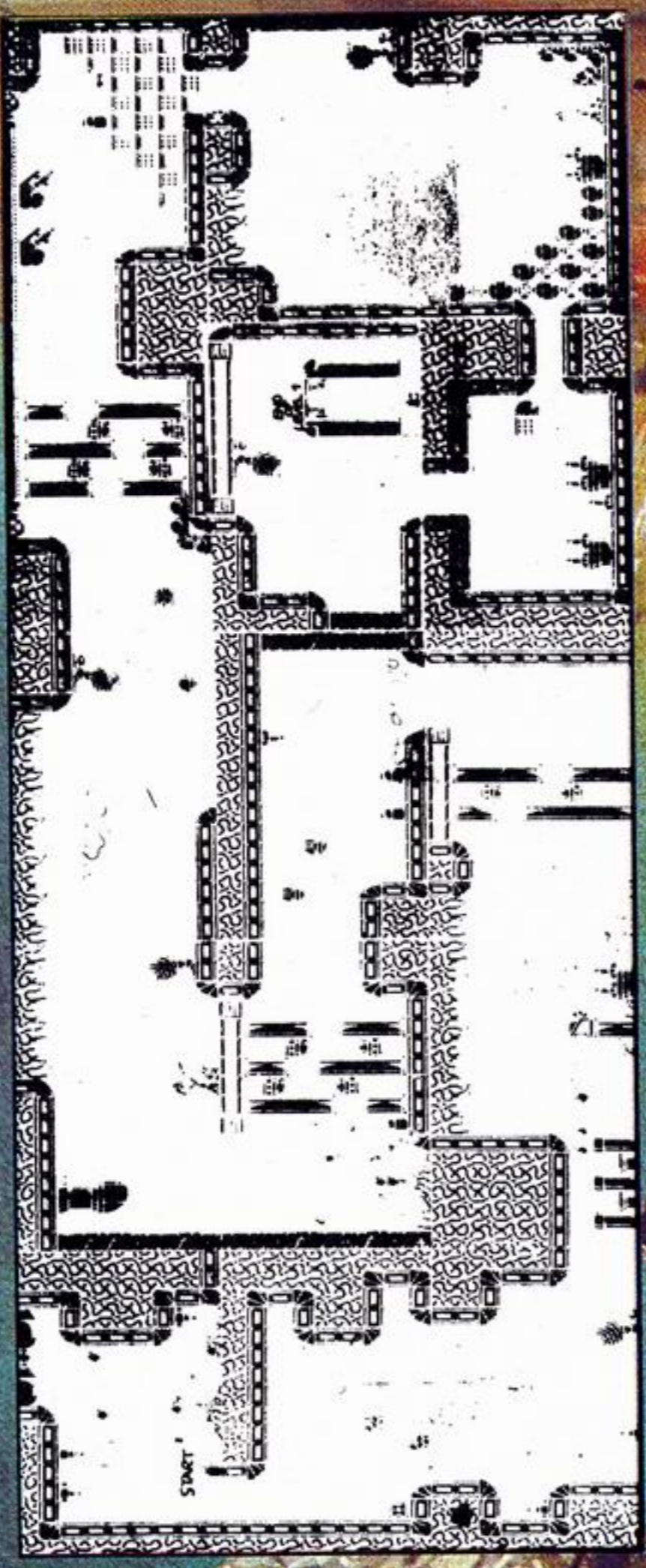
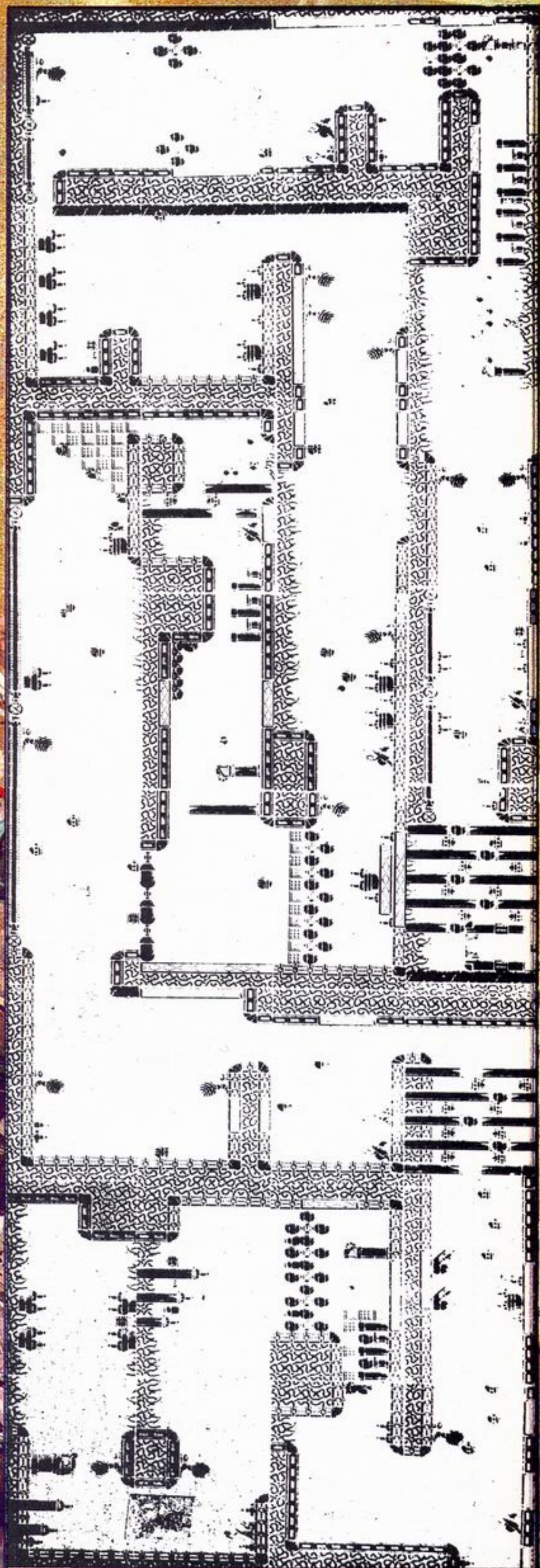
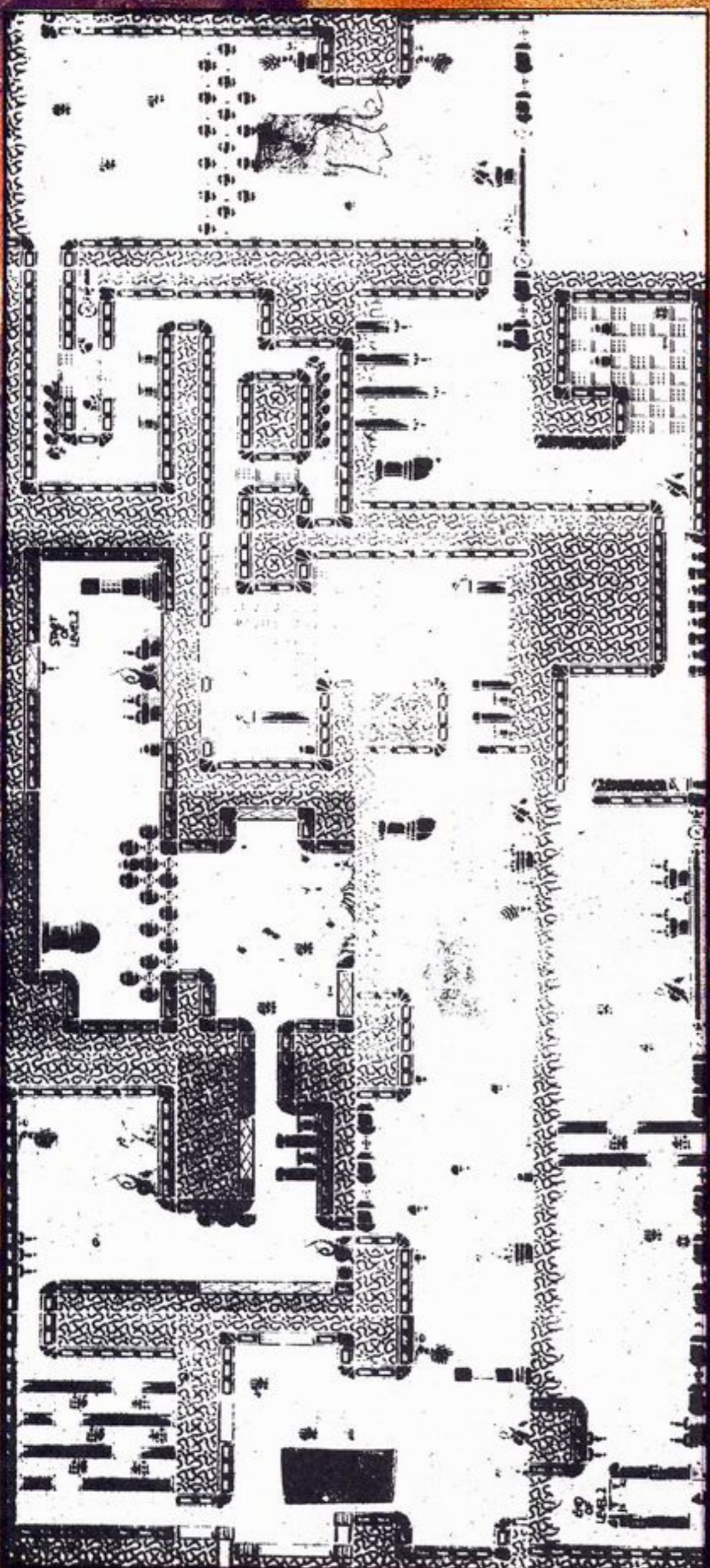
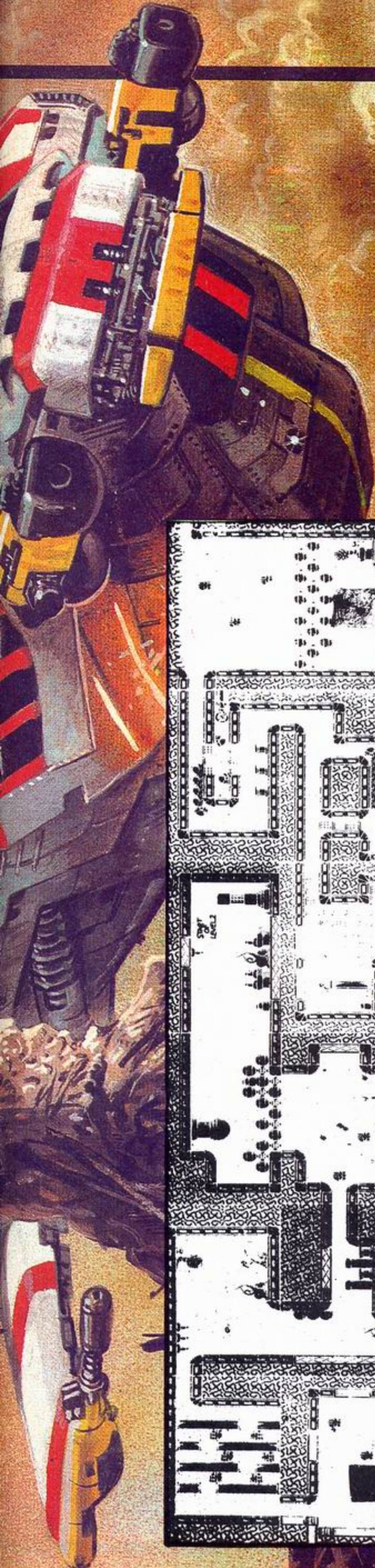
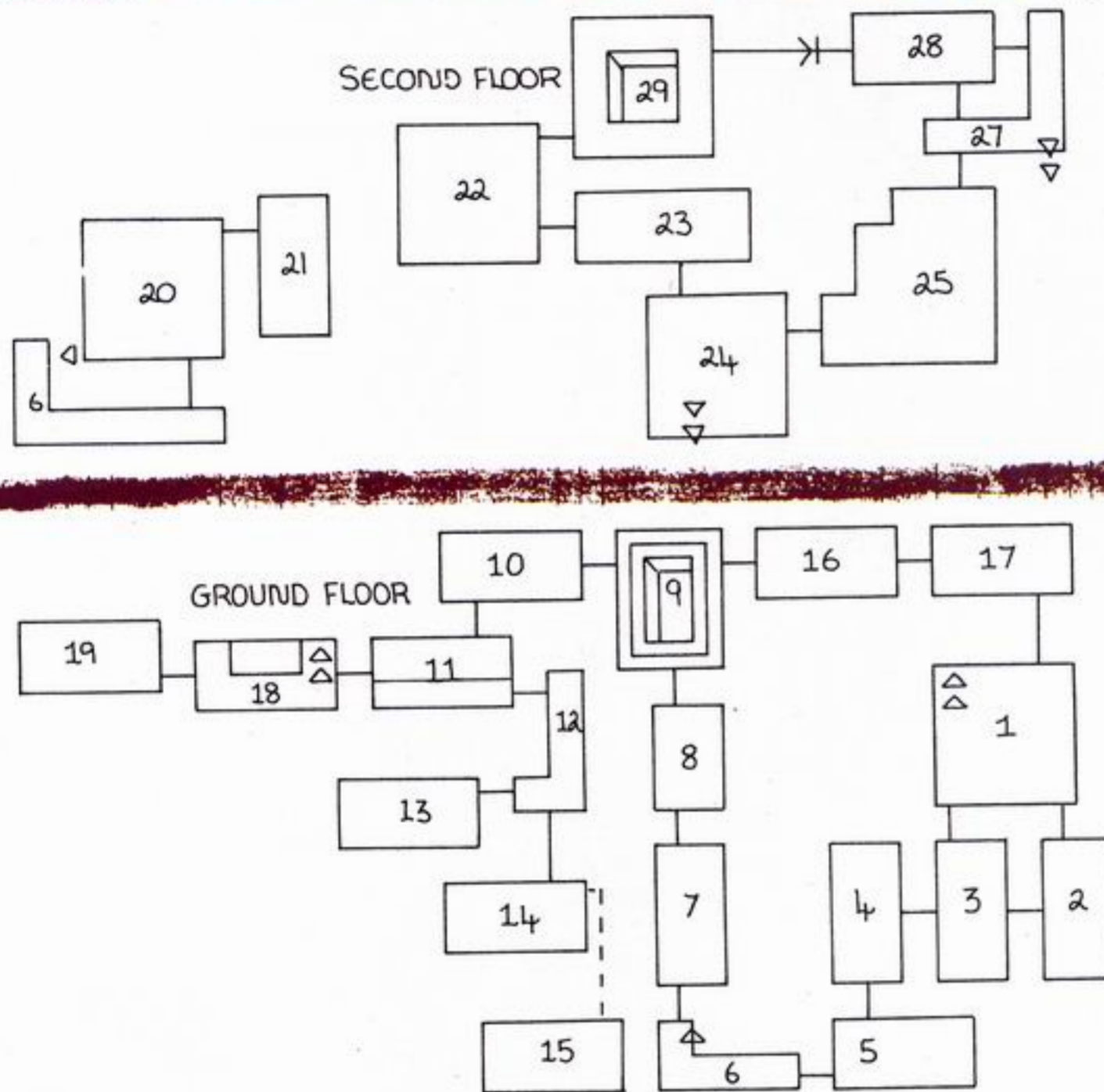
HEROBOTIX (Rack-It)

Ci siamo davvero divertiti a giocarlo, il mese scorso — non è splendido, ma è sicuramente molto divertente. Se anche a voi è piaciuto, ed avete dei problemi perché non riuscite ad andare da nessuna parte, buttate dentro questa veloce POKE.

Basterà caricare il gioco, dare il reset e digitare POKE 33342,169 (RETURN) **seguito da** SYS 29969 (RETURN)**. Il gioco ripartirà senza il rilevamento di collisione fra sprite — ah, il buon vecchio** Rebb!

Hut! Hut! Hut! Migliorate la vostra abilità nel football americano ascoltando l'allenatore Paul Ratje, che gioca per il Newport nell'Isola di Whight.

Scegliete sempre i campioni, perché globalmente sono i migliori. Se state per ricevere la palla da un calcio di avvio, servitevi di Rilly Quick per respingerla. Se la palla atterra nella Zona Finale, correte direttamente sotto il traguardo e potrete iniziare dalla linea delle venti yarde. Se lo fate quando la palla non è caduta nella Zona Finale, perdete 2 punti. Se state per calciare gli avversari vanno generalmente in tilt nella linea delle venti yarde. Se non succede siete davvero sfortunati.
Quando state attaccando utilizzate il passaggio su schermo quanto più è possibile. Se volete essere davvero veloci ed usare dei passaggi lunghi, andate in una qualsiasi delle due mosse 'shotgun' e tornate indietro quanto prima. Se nessun difensore si avvicina a voi spostatevi nella migliore posizione possibile e lanciate la palla. Se il vostro uomo è placcato da un difensore, non avrà alcuna possibilità di prendere la palla ed il passaggio sarà incompleto. Se siete sulla difensiva, selezionate uno qualsiasi dei giochi di difesa (LF Dog è il migliore). Per la maggior parte del tempo il computer fa dei bei passaggi lunghi, per cui selezionate NICKEL ed una delle posizioni sicurezza.
Appena la palla viene lanciata correte oltre la parte posteriore dello schermo, e in qualunque direzione il computer abbia lanciato la palla, correte da quella parte. Il suo intercettatore predefinito sarà evidenziato in blu scuro (o nero), così stategli addosso e seguite qualsiasi sua mossa. Potete sia fargliela mancare che, se siete nella posizione giusta, intercettarla voi stessi. Se la intercettate, correte fuori lungo la linea di contatto. Non provate mai ad andare dritti al centro perché vi troverete metà della squadra avversaria ad aspettarvi!
Cercate di manovrare Joe Dakota, Rilly Quick e Hugo Long durante tutto il gioco. Né B Bigg né tantomeno il suo sostituto sono particolarmente validi, quindi modificateli un pò. Non colpite al volo a meno che non siate sul quarto e 15 sulla vostra linea delle cinque yarde o qualcosa del genere. I Goal di Campo sono utili quando siete sotto le 35 yarde dalla Zona Finale. Qualsiasi altro oltre le 35 yarde è difficile da mandare a segno. Dopo aver selezionato un gioco, non andate mai allo schermo degli allenatori — altrimenti vi verrà assegnata una punizione di 5 yarde. Quando calciate, non usate mai i calci laterali o quelli alti, perché non vanno molto lontano.

CYBERNOID

Se gironzolare per la casa vi ha fatto venire il mal di testa, servitevi pure di questa mappa e di questi trucchi per scoprire il malloppo del Vecchio Croutcher...

GROUND FLOOR (PIANTERRENO)
1 Primo piatto, formaggio, telefono, fiori, candela
2 Due topi, lampada da tavolo, bottiglia, bicchiere, bicchiere pieno, due tubi bianchi, blocco di ghiaccio, diamante
3 Uccello, candela, formaggio, vasellame, fiori, due bicchieri, posacenere
4 Candela, topo, posacenere, bicchiere pieno, libro, bottiglia, caminetto
5 Due pezzi di formaggio, bottiglia, bicchiere vuoto
6 Topo, pianta velenosa, bicchiere pieno
7 Libro
8 Formaggio, fiori, bicchiere pieno, uccello, topo
9 Uccello, topo
10 Bicchiere pieno, diamante nella cassaforte dietro il quadro, fiori
11 Due topi, telefono, bicchiere
12 Piante velenose, uccello, bicchiere pieno
13 Topo, uccello (nella scatola lontana), bicchiere pieno, formaggio, bicchiere, posacenere, candela
14 Candela, caminetto, fiori, lampada, latte
15 Bicchiere pieno, topo, posacenere
16 Gemma, pianta velenosa, bicchiere pieno, posacenere, bottiglia
17 Topo, formaggio, libro
18 Fiori
19 Due uccelli, latte, diamante, bicchiere pieno

UPPER FLOOR (PIANO SUPERIORE — Si sale dalla stanza numero 6)
20 Topo, uccello, bicchiere pieno, formaggio
21 Topo
22 Topo, uccello, bicchiere, libro
23 Posacenere, telefono, formaggio
24 Topo, bicchiere pieno, diamante
25 Uccello, candela, fiori, bicchiere, bottiglia
26 Lady Croutcher, bicchiere pieno, lampada, bottiglia, fiori
27 Due topi, bicchiere pieno, formaggio, lampada
28 Libro, posacenere, candela

TRUCCHI
Per salire nella stanza numero 6, portate il formaggio nella stanza, lasciatelo ed uscite di nuovo. fate la stessa cosa col telefono e coi fiori. Aspettate che il topo tocchi il formaggio. Spostatelo sotto il buco del soffitto, e dovreste poter passare. Se doveste ancora avere problemi, utilizzate anche il posacenere.

TECNICHE DI ARRAMPICATA
Il telefono è utile, dato che è grande, ed offre un buon equilibrio. I fiori sono l'oggetto più alto, e sono buoni per arrampicarsi. Nota: il formaggio 'paralizza' i topi, ma come fermare gli uccelli? I bicchieri pieni fanno riacquistare energia, ma se siete ubriachi quando l'energia è molta, ne perdete di più.

ZYBEX (Zeppelin)

Proprio così, abbiamo qui un listato per fornitura immediata di vite infinite da utilizzare con questo favoloso gioco di distruzione dal prezzo economico. Digitatelo, date RUN **e premete il tasto PLAY sul registratore prima di di caricare il gioco, ed otterrete un videogame pieno di vita (pardon, di vite). Tante grazie a** R Troughton **di Keighley nello Yorkshire.**

```
100 DATA 32, 86, 245, 169, 78
110 DATA 141, 200, 2, 169, 1
120 DATA 141, 201, 2, 96, 169
130 DATA 91, 141, 121, 4, 169
140 DATA 1, 141, 122, 4, 76
150 DATA 0, 4, 169, 189, 141
160 DATA 106, 113, 76, 0, 96
170 FOR L + 320 TO 354
180 READ A:POKE L,A:NEXT
190 POKE 157,128:SYS 320
```

PAC-LAND (Grand Slam)

Che ne dite di qualche PacMan in più per aiutarvi a terminare questa elegante conversione da sala giochi. Basterà digitare il listato di R Troughton, **inserire una cassetta riavvolta di** Pac-Land **nel vostro C2N e battere RUN** (RETURN), **dopodiché il gioco caricherà e funzionerà con vite infinite, ed infiniti Pac.**

```
100 DATA 169, 207, 141, 41, 3, 32, 86, 245, 169, 32,
141, 187, 3, 169, 240
110 DATA 141, 188, 3, 169, 2, 141, 189, 3, 160, 15,
185, 222, 207, 153
120 DATA 240, 2, 136, 16, 247, 96, 238, 32, 208, 238,
33, 208, 169, 189
130 DATA 141, 162, 9, 252, 0, 0, 96, 169, 49, 141, 159,
2, 169, 234, 141
140 DATA 160, 2, 76, 237, 246
150 FOR L=53179 TO 53241:READ A:POKE
L,A:NEXT:SYS 53179
```

IO (FIREBIRD)

Questo bellissimo 'shoot'em up' a scorrimento orizzontale è di quelli difficili, per cui potrebbe capitarvi di aver bisogno (vedo già qualcuno che fa i salti di gioia) di queste utilissime POKE inviateci da Paul **e** Karl **di Sheffield. Basta caricare il gioco e resettarlo in modo da poter digitare...**

POKE 25117,254 (RETURN) Per vite infinite
POKE 24932,2 (RETURN)
POKE 24964,2 (RETURN) Per iniziare con tutte le armi a disposizione

Una volta fatte tutte le modifiche di cui sopra, fate ripartire il gioco con SYS 24586 (RETURN)

TANIUM (Players)

Ecco un altro difficile 'shoot'em up' a scorrimento orizzontale — ma ancora una volta, non c'è niente come una buona vecchia POKE per risolvere il problema. Questa volta, Hayden 'Dolly' Dalton **da Oldham nel Lancashire ci ha mandato la preziosa formula. Caricate semplicemente il gioco, resettate il computer e digitate** POKE 52255,174 (RETURN) **e poi** SYS 16384 (RETURN) **per ricominciare con una riserva infinita di astronavi.**

SKATE OR DIE (Electronic Arts)

Sapevate che c'è un passaggio segreto nell'ostacolo ai piedi della collina? Beh, Flagger **da Melbourne in Australia lo ha scoperto! Dopo il primo recinto di fil di ferro, c'è un grosso edificio bianco a sinistra che molti giocatori cercheranno di evitare? Invece, andate il più a sinistra possibile seguendo sempre il sentiero, ed invece di andare a sbattere, ci passerete sotto e vi ritroverete sull'altro lato! Fantastico!**

BRAVESTARR (GO!)

Quelli tra voi che sono stati così disgraziati da acquistare questo mucchio di immondizia (perché non avete aspettato la recensione su ZZAP!) potrebbero trovare utili queste POKE inviate da Rebb. **Caricate il gioco, date il reset e battete** POKE 14500,173 (RETURN) **e** SYS 7236 (RETURN) **ed avrete così un tempo illimitato. Hurrà!**

SCUMBALL (Mastertronic)

Volete andare un poco più a fondo in questo arcade-adventure stile Starquake? Davvero? Orbene, servitevi di queste POKE inviate da Rebb, e non dovreste incontrare alcuna difficoltà nel risolvere il gioco. Caricatelo, resettate il computer e digitate POKE 13081,173 (RETURN) seguito da SYS 2064 (RETURN) per vite infinite.

SKATE OR DIE (Electronic Arts)

Vi piacerebbe fare un remix di quel fantastico motivo di Rob Hubbard? Bene, caricate il gioco e resettate il computer quando lo schermo iniziale appare. Digitate questo listato inviatoci da Strike Force **della Android Cracking Association...**

```
20 FOR N+1 TO 20:T+49152 TO T+20:READ
B:POKE T,B:NEXT T:NEXT N:END
30 DATA 169, 147, 32, 210, 255, 169, 0, 141, 17, 208,
141
40 DATA 32, 208, 41, 33, 208, 76, 22, 64, 96
```

Ora date il RUN e, quando appare il messaggio di OUT OF DATA, **non preoccupatevene e digitate** SYS 49152 (RETURN) **per ascoltare una nuova versione della colonna sonora.**

SE CI PORTI IL TUO VECCHIO COMPUTER,

200.000 LIRE.
PER IL TUO VECCHIO COMPUTER

Amiga 500

è il principe dei computers, fiore all'occhiello della grande dinastia Commodore. Oggi puoi portarti a casa questo gioiello dell'informatica a condizioni estremamente vantaggiose: perché Commodore, se scegli un'Amiga 500, valuta il tuo vecchio computer ben **200.000** lire se è un C 64 e 100.000 lire se è un altro modello Commodore o un'altra marca.
Queste valutazioni saranno ridotte alla metà se il tuo vecchio computer non è funzionante o è incompleto. Amiga 500 ti viene proposto in una scatola kit completa di modulatore e scrigno del software.
Corri col tuo vecchio computer nel più vicino Commodore Point o in un negozio autorizzato all'operazione "Cambia con il Principe": Amiga 500 è lì che ti aspetta.

CAMBIA IN
Commodore®

TE LO CAMBIAMO CON IL PRINCIPE.

AMIGA 500. COMPUTER DELL'ANNO 1987.

ECCO I COMMODORE POINT E I PUNTI VENDITA AUTORIZZATI CHE CAMBIANO IL TUO VECCHIO COMPUTER CON IL PRINCIPE:

Commodore

COMMODORE POINT - **LOMBARDIA** - MILANO: **Al Risparmio** - V.le Monza, 204 ▪ **Braha Alberto** - Via P. Capponi 5 ▪ **E.D.S.** - C.so Porta Ticinese 4 ▪ **E.S.C.** - Via Roggia Scagna 7 ▪ **Faref** - Via A. Volta 21 ▪ **GBC** - Via Cantoni 7 - Via Petrella 6 ▪ **Giglioni Laura** - Via G. Pacini 4 ▪ **Giglioni** - V.le L. Sturzo 45 ▪ **Logitek** - Via Golgi 60 ▪ **Marcucci** - Via F.lli Bronzetti 37 ▪ **Melchioni** - Via P. Colletta 37 ▪ **Messaggerie Musicali** - Galleria del Corso 2 ▪ **Newel** - Via Mac Mahon 75 ▪ **Rivola** - Via Vitruvio 43 ▪ PROV. DI MILANO: **F.lli Galimberti** - Via Nazionale dei Giovi 28/36 - Barlassina ▪ **GBC** - V.le Matteotti 66 - Cinisello Balsamo ▪ **P. G. Ostellari** - Via Milano 300 - Desio ▪ **Casa della Musica** - Via Indipendenza 21 - Cologno Monzese ▪ **Penati** - Via Verdi 28/30 - Corbetta ▪ **EPM** - V.le Italia 12 - Corsico ▪ **Centro Computer Pandolfi** - Via Corridoni 18 - Legnano ▪ **Computeam** - Via Vecellio 41 - Lissone ▪ **Futura** - Via Solferino 31 - Lodi ▪ **M.B.M.** - C.so Roma 112 - Lodi ▪ **L'Amico del Computer** - V.le Lombardia 17 - Melegnano ▪ **Bit 84** - Via Italia 4 - Monza ▪ **I.C.O.** - Via dei Tigli 14 - Opera ▪ BERGAMO: **Comif** - Via Autolinee 10 ▪ **Cordani** - Via dei Caniana 8 ▪ **D.R.B.** - Via Borgo Palazzo 65 ▪ **New Systems** - Via Paglia 36 ▪ PROV. DI BERGAMO: **Bertulezzi G.** - Via Fantoni 48 - Alzano Lombardo ▪ **Computer Team** - Via Verdi 1/B - Carvico ▪ **Ottico Rovetta** - P.zza Garibaldi 6 - Lovere ▪ **A.I.S. International** - Via San Carlo 25 - San Pellegrino Terme ▪ **Sisthema** - Via Roma 45 - Sarnico ▪ BRESCIA: **Computer Center** - Via Cipro 62 ▪ **Informatica 2000** - Via Stazione 16/B ▪ **Vigasio Mario** - Portici Zanardelli 3 ▪ PROV. DI BRESCIA: **Mister Bit** - Via Mazzini 70 - Breno ▪ **Cavalli Pietro** - Via 10 Giornate 14B - Castrezzato ▪ **Vietti Giuseppe** - Via Milano 1/B - Chiari ▪ **Megabyte** - P.zza Duomo 17 - Desenzano del Garda ▪ **Baresi R. & C.** - Via XX Settembre 7 - Ghedi ▪ **Info Cam** - Via Provinciale 3 - Gratacasolo ▪ COMO: **Il Computer** - Via Indipendenza 90 ▪ **2M Elettronica** - Via Sacco 3 ▪ PROV. DI COMO: **Eltrongros** - Via L. da Vinci 54 - Barzanò ▪ **EGA** - Via Mazzini 42 - Cassago Brianza ▪ **Data Found** - Via A. Volta 4 - Erba ▪ **EGA** - Via A. Moro 17 - Galbiate ▪ **Righi Elettronica** - Via G. Leopardi 26 - Olgiate Comasco ▪ **Cima Elettronica** - Via L. da Vinci 7 - Lecco ▪ **Fumagalli** - Via Cairoli 48 - Lecco ▪ CREMONA: **Mondo Computer** - Via Giuseppina 11/B ▪ **Prisma** - Via Buoso da Dovara 8 ▪ **Telco** - P.zza Marconi 2/A ▪ PROV. DI CREMONA: **Elcom** - Via IV Novembre 56/58 - Crema ▪ **Euroelettronica** - Via XX Settembre - Crema ▪ **Kofbaker** - Via Marchi 65/B - Vescovato ▪ MANTOVA: **Tubaldo E. & C.** - Galleria Fermi 7 ▪ **32 Bit** - Via C. Battisti 14 ▪ **Elettronica di Basso** - V.le Risorgimento 69 ▪ PAVIA: **Poliware** - C.so C. Alberto 76 ▪ PROV. DI PAVIA: **Logica Informatica** - V.le Monte Grappa 32 - Vigevano ▪ **M. Visentin** - C.so V. Emanuele 76 – Vigevano ▪ PIACENZA: **Computer Line** - Via G. Carducci 4 ▪ **Delta Computer** - Via Martiri della Resistenza 15/4 ▪ **Sover** - Via IV Novembre 60 ▪ SONDRIO: **Cipolla Mauro** - Via Tremogge 25 ▪ PROV. DI SONDRIO: **Fotonova** - San Pietro di Berbenno ▪ VARESE: **Dimeco Sistemi** - Via Garibaldi ▪ **Il Centro Elettronico** - Via Morazzone 2 ▪ **Supergames** - Via Carrobbio 13 ▪ PROV. DI VARESE: **Busto Bit** - Via Gavinana 17 - Busto Arsizio ▪ **Crespi G. & C.** - V.le Lombardia 59 - Castellanza ▪ **Computer Shop** - Via A. Da Brescia 2 - Gallarate ▪ **Grandi Magazzini Bossi** - Via Clerici 196 - Gerenzano ▪ **J.A.C.** - Via Matteotti 38 - Sesto Calende ▪ **PIEMONTE** - ALESSANDRIA: **Bit Micro** - Via Mazzini 102 ▪ **West Records** - C.so Roma 85 ▪ PROV. DI ALESSANDRIA: **S.G.E. Elettronica** - Via Bandello 19 - Tortona ▪ ASTI: **Record** - C.so Alfieri 166/3 ▪ CUNEO: **Rossi Computers** - C.so Nizza 42 ▪ PROV. DI CUNEO: **Punto Bit** - C.so Langhe 26/C - Alba ▪ **SDI** - Via V. Emanuele 250 - Bra ▪ **Aschieri G. Franco** - C.so E. Filiberto 6 - Fossano ▪ NOVARA: **Elcom** - C.so Mazzini 11 ▪ **Programma 3** - V.le Buonarroti 8 ▪ **Punto Video** - C.so Risorgimento 39/I ▪ PROV. DI NOVARA: **Mirco Polacco & C.** - Via Monte Zeda 4 - Arona ▪ **All Computer** - C.so Garibaldi 106 - Borgomanero ▪ **Micrologic** - Via Giovanni XXIII 2 - Domodossola ▪ **Elliott Computer** - Via Don Minzoni 32 - Intra ▪ TORINO: **Aba Elettronica** - Via C. Fossati 5/P ▪ **Alex Computer** - C.so Francia 333/4 ▪ **Computing New** - Via M. Polo 40/E ▪ **De Bug** - C.so V. Emanuele II 22 ▪ **Desme Universal** - Via San Secondo 95 ▪ **F.D.S.** - Via Borgaro 86/D ▪ **Computer Home** - Via San Donato 46/D ▪ **Informatica Italia** - C.so Re Umberto 129 ▪ **MT Informatica** - C.so G. Cesare 58 ▪ **New Business Computer** - Via Nizza 45/F ▪ **Radio TV Mirafiori** - C.so Unione Sovietica 381 ▪ **SMT Elettronica** - Via Bibiana 83/B ▪ PROV. DI TORINO: **Paul e Chico Videosound** - Via V. Emanuele 52 - Chieri ▪ **Bit Informatica** - Via V. Emanuele 154 - Ciriè ▪ **Hi-Fi Club** - C.so Francia 92/C - Collegno ▪ **I.C.S.** - Stradale Torino 73 - Ivrea ▪ **BAS** - C.so Roma 47 - Moncalieri ▪ **Cerutti Mauro** - C.so Torino 234 - Pinerolo ▪ **Eurex** - C.so Indipendenza 5 - Rivarolo C.se ▪ VERCELLI: **Elettrogamma** - C.so Bormida ▪ **Elettronica di Bellamo A. & C.** - Strada Torino 15 ▪ PROV. DI VERCELLI: **C.S.I. Teorema** - Via Losana 9 - Biella ▪ **Fotostudio Trevisan** - Via XXV Aprile 24/B - Cossato ▪ **Studio Fotografico Imarisio** - P.zza Martiri Libertà 7 - Trino.

PUNTI VENDITA AUTORIZZATI - **LIGURIA** - GENOVA: **Centro Elettronica** - Via Chiaravagna 10R ▪ **Commerciale Sottoripa** - Via Sottoripa 115R ▪ **Fotomondial** - Via del Campo 35R ▪ **La Nascente** - Via San Luca 26/28R ▪ **Play Time** - Via Gramsci 3/5/7R ▪ **Rappel** - Via Borgoratti 23/I/R ▪ IMPERIA: **Castellino** - Via Nazionale 253 - Via Belgrano 44 ▪ PROV. DI IMPERIA: **Castellino** - Via Roma 68 - Sanremo ▪ **Centro Hi-Fi Video** - Via della Repubblica 38 - Sanremo ▪ **Castellino** - Via Genova 48 - Ventimiglia ▪ LA SPEZIA: **I.L. Elettronica** - Via Lunigiana 618 - Via V. Veneto 123 ▪ PROV. DI LA SPEZIA: **New Soft** - Via Canaletto 5 - Castelnuovo Magra ▪ **Ferrari e Lanzoni** - Via Genova 33/35 - Ceparana ▪ **I.L. Elettronica** - Via Aurelia 299 - Fornola di Vezzano ▪ SAVONA: **Castellino** - C.so Tardy e Benech 101 ▪ **LOMBARDIA** - PROV. DI MANTOVA: **Foto Anna** - Via Matteotti 51 - Poggiorusco ▪ **VENETO** - BELLUNO: **Up to Date** - Via V. Veneto 43 ▪ PADOVA: **Bit Shop** - Via Cairoli ▪ **Computer Point** - Via Roma 63 ▪ **G. Franco Marcato** - Via Madonna della Salute 51/53 ▪ PROV. DI PADOVA: **Compumania** - Riviera Tiso 37 - Camposanpiero ▪ PROV. DI TREVISO: **Ires** - Via Dante 1 - Cessalto ▪ **De Marin Computers** - Via Matteotti 142 - Conegliano ▪ **Sidestreet** - Via S. D'Acquisto 8 - Montebelluna ▪ VENEZIA: **Caputo Ruggero** - P.zza San Marco 5193 ▪ PROV. DI VENEZIA: **Ghegin** - Via Miranese 283 - Chirignago ▪ **Guerra E. & C.** - Via Bissuola 20/A - Mestre ▪ **Paccinotti** - Via Caneve 94 - Mestre ▪ VERONA: **Cartolibreria Fiscale** - Via del Pontiere 24 ▪ **Casa della Radio** - Via Cairoli 10 ▪ **Personal Ware** - Vicolo Volto San Luca ▪ PROV. DI VERONA: **Castagnetti** - Via Strà 19 - Caldiero ▪ **Bussola Luciano** - Via Brennero 54 - Domegliara ▪ PROV. DI VICENZA: **Marangoni Giuseppe** - Via Marconi 8 - Schio ▪ **FRIULI VENEZIA GIULIA** - TRIESTE: **Avanzo Giacomo** - P.zza Cavana 7 - C.so Italia 17 ▪ **Computer Shop** - Via P. Reti 6 ▪ **Universal Tecnica** - C.so Saba 18 ▪ **EMILIA ROMAGNA** - BOLOGNA: **Computer Facile** - Via Don Minzoni 4/B ▪ **Minnella Alta Fedeltà** - Via Mazzini 146/2 ▪ **Morini & Federici** - Via Marconi 28/C ▪ PROV. DI BOLOGNA: **S.P.E. Informatica** - Via di Mezzo Ponente 383/A - Crevalcore ▪ **Archimede Sistemi** - Via Emilia 124 - San Lazzaro di Savena ▪ FERRARA: **Soft-Gallery** - Via Mortara 30 ▪ FORLÌ: **Computer Video Center** - Via Campo di Marte 122 ▪ **Ellegi Computer** - C.so Garibaldi 87 ▪ PROV. DI FORLÌ: **Top Bit** - Via Veneto 12 - Forlimpopoli ▪ **Computer House** - V.le Tripoli 193/d - Rimini ▪ MODENA: **Centro Calcolo** - Via Muzzioli 18 ▪ **Orsa Maggiore** - P.zza Matteotti 20 ▪ PROV. DI MODENA: **Centro Calcolo** - Via Muratori 3 - Carpi ▪ **Elettronica Ferretti** - Via Cialdini 41 - Sassuolo ▪ **Bertoni B. Machines** - C.so Italia 28 - Vignola ▪ PROV. DI RAVENNA: **Argnani** - P.zza Libertà 5/A - Faenza ▪ REGGIO EMILIA: **Computer Line** - Via San Rocco 10/C ▪ **Pool Shop** - Via Emilia S. Stefano 9/C ▪ PROV. DI REGGIO EMILIA: **Macchioni Armando** - Via Statale 467,27 - Casalgrande ▪ **TOSCANA** - AREZZO: **Delta System** - Via Piave 13 ▪ FIRENZE: **Atema** - Via B. Marcello 1/A ▪ **Caff** - Via Allori 52 ▪ **Elettronica Cento Stelle** - Via Cento Stelle 5/A ▪ **New Computer Service** - Via degli Alfani 2/R ▪ **TIT** - Via Bronzini 36 ▪ PROV. DI FIRENZE: **War Games** - Via R. Sanzio 126 - Empoli ▪ **New EVM** - Via degli Innocenti 2 - Figline Valdarno ▪ **Atema** - Via Pisana 407 - Scandicci ▪ GROSSETO: **Tutto Computer** - Via Gramsci 2/A ▪ LIVORNO: **Eta Beta** - Via San Francesco 30 ▪ **Futura 2** - Via Cambini 19 ▪ PROV. DI LIVORNO: **Bonanni Elettronica** - Via Rosmini 3/A - Cecina ▪ **Radio Mechi** - C.so Matteotti 124 - Cecina ▪ **Tesi Adriano** - Via Carducci 4 - Piombino ▪ **Tomi Gusmano** - Via Petrarca 109 - Piombino ▪ PROV. DI LUCCA: **Il Computer** - V.le Colombo 216 - Lido di Camaiore ▪ **Pellegrini 1** - Via Oberdan 65 - Pietrasanta ▪ **Logica** - Via A. Fratti 165 - Viareggio ▪ PROV. DI MASSA: **Giorgi G. & C.** - Via San Leonardo 350 - Marina di Massa ▪ PISA: **C.H.S.** - Via C. Cattaneo 90/92 ▪ **Electronic Service** - Via della Vecchia Tramvia 10 ▪ **IT-LAB** - Via Marche 8/A/B ▪ **Tony Hi-Fi** - Via Carducci ▪ SIENA: **Video Movie** - Via Garibaldi 17 ▪ PROV. DI SIENA: **Bifolchi Giordano** - Via di Gracciano nel Corso 111 - Montepulciano ▪ **UMBRIA** - PERUGIA: **Migliorati Piero** - Via S. Ercolano 3/10 ▪ PROV. DI PERUGIA: **Computer Studios** - Via IV Novembre 18/A - Bastia Umbra ▪ **Tonzani Orietta** - Via G. Di Vittorio 13/A/B/C - Ellera ▪ **Marinelli Elettronica** - Via Mazzini 104 - Foligno ▪ TERNI: **Ramozzi Rossana** - Via Porta S. Angelo 23 ▪ **MARCHE: PROV. DI ANCONA: Bit e Video** - C.so Matteotti 28 - Jesi ▪ PROV. DI ASCOLI PICENO: **Zerouno Computer** - Via Voltatorni - San Benedetto del Tronto ▪ MACERATA: **Giannobi Muzio** - C.so Cavour 93 ▪ **LAZIO** - PROV. DI LATINA: **Marcheggiani Luigi** - Via G. Verdi 64 - Aprilia ▪ ROMA: **Big Byte** - Via V.G. De Vecchi Pieralice 35 ▪ **Compushop** - Via Nomentana 265 ▪ **Computer Friend** - Via A. Romano 3 ▪ **Computron** - L.go Forano 7 ▪ **Data Power** - Via di Fontana Candida 2/C ▪ **Due Emme Elettronica** - Via Britannia 17 ▪ **Egis Computer** - Via Castro dei Volsci 42 ▪ **Elettromarket** - Via C. Balbo 1 ▪ **La Placa Vincenzo** - Via Val Trompia 12/18 ▪ **Leonardo** - Via Chopin 29 - Via P. Castaldi 7 ▪ **Metro Import** - Via Donatello 37 ▪ **Musical Cherubini** - Via Tiburtina 360 ▪ **Pix Computer** - Via F. D'Ovidio 6/C ▪ **Romana Componenti Elettronici** - P.zza dei Gerani 40/41 ▪ **R.P.M.** - Via Giulia 142 ▪ PROV. DI ROMA: **Delta Bit** - Via G. Verdi 26 - Albano Laziale ▪ **Computer Time** - Via Col di Lana 11/15 - Ciampino ▪ **L'Angolo del Computer** - Via delle Case Nuove 3 - Civitavecchia ▪ **M.R.S.** - Via L. Manara 11 - Frascati ▪ **Marzetti Elettrodomestici** - C.so V. Colonna 11 - Marino ▪ **Bit House** - Via Kennedy 100 - Monterotondo ▪ **Lab. P. D'Alberti** - V.le dei Promontori 148 - Ostia Lido ▪ **Paolini** - Via Paolini 94 - Ostia Lido ▪ **A.V.C.** - Via Empolitana 134 - Tivoli ▪ **Computer Shop** - Via 2 Giugno 34 - Tivoli ▪ VITERBO: **Treac** - Via Palazzina 1 ▪ **ABRUZZO** - PESCARA: **Chip Computer** - Via Milano 77/8 - Via N. Adriatica Nord 386 ▪ **BASILICATA** - MATERA: **G. Gaudiano Electronics** - Via Roma 2 ▪ **PUGLIA** - BARI: **Artel** - Via G. D'Orso 9 ▪ **Computer's Arts** - Via Re David 171 ▪ **Discorama** - C.so Cavour 99 ▪ PROV. DI BARI: **Zingaro e Zagaria** - Via Torino 26/28 - Andria ▪ **Faggella Gianni** - Via Alvisi 4 - Barletta ▪ **Pietrantonio G. & C.** - Via Vavalle 2/A - Conversano ▪ BRINDISI: **Olivieri** - Via Bezzecca 9 ▪ **FOGGIA: Botticelli Guido** - Via Sav. Pollice 2 ▪ **La Torre** - V.le Michelangelo 185 ▪ LECCE: **Bit** - Via 95° Reg. Fanteria 87/89 ▪ TARANTO: **Elettrojolly** - Via De Cesare 13 ▪ **T E A** - Via Regina Elena 101 ▪ **SICILIA** - CATANIA: **A Zeta** - Via Canfora 140 ▪ **C.D.M.P.** - Via Amantea 4 ▪ **Elettronica Delta** - Via Messina 413 B ▪ **Foto Ottica Randazzo** - L.go dei Vespri 21 ▪ **Paratore** - Via Maddem 141 ▪ MESSINA: **Mister Bit** - Via Nazionale 10 ▪ **Office Automation** - Via G. Venezian 75 ▪ PALERMO: **Home Computers** - V.le delle Alpi 50/F ▪ **Randazzo Angelo** - Via R. Settimo 53/55 - Via Lulli 20/40 ▪ RAGUSA: **Medi Informatica** - Via Risorgimento 54 ▪ PROV. DI RAGUSA: **Giannone Computers** - Via Vanella Macallè - Modica ▪ SIRACUSA: **Computer Soft Center** - Via San Simeone 15 ▪ PROV. DI SIRACUSA: **Amore Maria Inserra & C.** - Via Garibaldi 15 - Lentini.

GEOWRITE WORKSHOP™

COME SCRIVERE TUTTO E MEGLIO CON GEOS™

Lit.69.000 IVA inc.

Manuale in Italiano

L. 69.000
(IVA INCLUSA)

MANUALE IN ITALIANO

COME SCRIVERE TUTTO E MEGLIO CON GEOS™

geoWrite 2.1™: Elaboratore di testi avanzato.

geoMerge™: Programma sofisticato di integrazione della corrispondenza.

geoLaser™: Supporto della stampante LaserWriter™ Apple®.

Text Grabber™: Smistatore di testi destinati a geoWrite da altri elaboratori.

Più: Nuovo deskTop™, nuovi driver e capacità di sovrapposizione multicolonne.

Berkeley Softworks

LEADER DISTRIBUZIONE

GEOS™

GRAPHIC ENVIRONMENT OPERATING SYSTEM

IL NUOVO SISTEMA OPERATIVO STANDARD PER I COMPUTER COMMODORE 64, 64c E 128.

Lit.69.000 IVA inc.

Manuale in Italiano

Versione 1.3

deskTop: organizzatore e gestore di archivi

diskTurbo: veloce caricatore di archivi

geoPaint: potente compositore grafico

geoWrite: elaboratore di testi basato sulla grafica, facile da usare

Accessori della scrivania: orologio sveglia, calcolatrice, taccuino, album di fotografie, album di testi.

Berkeley Softworks

LEADER DISTRIBUZIONE

DESKPACK™

SEI NUOVE APPLICAZIONI DA USARE CON GEOS™

SONO INCLUSI

geo Dex
geo Merge

Berkeley Softworks

Lit.69.000 IVA inc.

Manuale in Italiano

SEI NUOVI ACCESSORI UTILI E DIVERTENTI DA USARE CON GEOS™

Graphics Grabber™: Per la copia di grafici e materiale illustrativo

Graphics Grabber™ ... Adesso potete asportare centinaia di ritagli di grafici e illustrazioni da Print Shop™, PrintMaster™ e Newsroom™ per usarli con geoPaint™ e geoWrite™. Potete copiarli uno alla volta o in gruppi. E usare proprio il grafico che volete esattamente dove lo volete.

Icon Editor™: Per adattare i simboli degli archivi di GEOS

Icon Editor™ ... Siete liberi di esprimervi. Potete personalizzare dei simboli di archivi già esistenti, o creare degli originali che svelino a prima vista i contenuti di un archivio.

Calendario: Una segretaria per i vostri appuntamenti

Calendario... Organizzate il vostro tempo fino all'anno 9999 con questa combinazione di calendario e agenda. Prendete nota dei prossimi avvenimenti. Buttate giù appunti. Anche se ve ne dimenticate, il calendario si ricorderà. Basta chiederlo, e vi verranno mostrate le date per cui avete preso degli appuntamenti.

Black Jack: Vi sentite fortunati?

Black Jack ... Giocate contro il banco e le carte in questa verosimile replica del classico gioco d'azzardo. Puntate, poi controllate la vostra mano. Potete alzare la posta o giocare sulle vincite. Raddoppiare o giocare normalmente. Tirare o stare. Che siano le carte a decidere.

geoDex™: Uno schedario elettronico

geoDex™ ... Questo "schedario" elettronico vi consente un richiamo totale. Nomi, indirizzi, numeri di telefono e altre informazioni del genere sono a vostra completa disposizione. Potete organizzarli in gruppi o in ordine alfabetico, o eseguire delle ricerche. I singoli dati introdotti possono comparire in tre gruppi diversi. Potete stampare delle liste di numeri di telefono, due tipi di etichette per gli indirizzi, tutto quello che vi serve. Con la chiamata automatica è facile tenersi in contatto.

geoMerge™: Per creare documenti in formati esclusivi

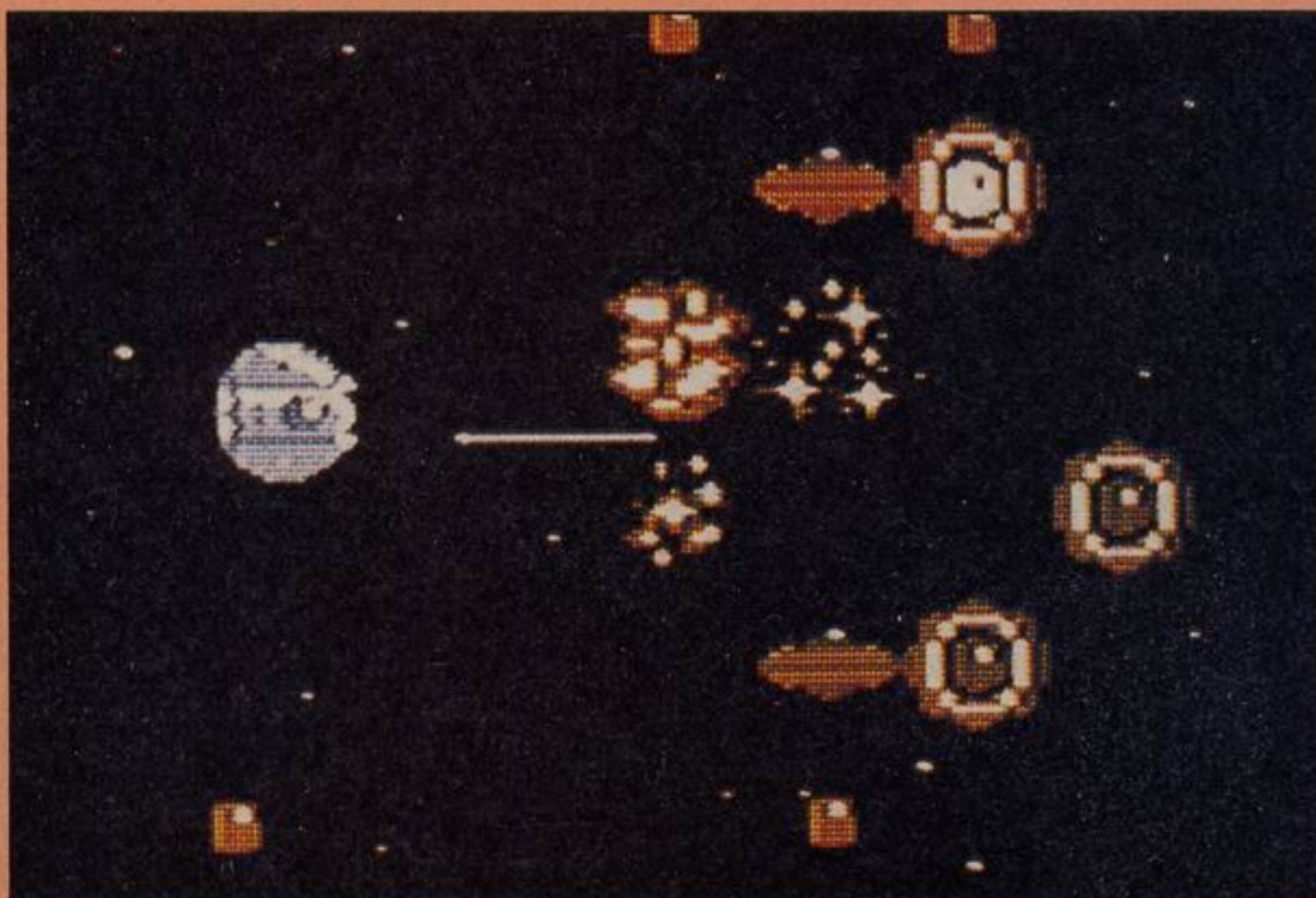
geoMerge™ ... Rendete più efficiente la vostra corrispondenza con questo adattabile programma di integrazione della posta. Create delle lettere nel formato voluto con delle istruzioni predeterminate. Dire quello che volete a chi volete è più facile che mai! Usate geoWrite per introdurre voi stessi le informazioni - o, meglio ancora, lasciatelo fare all'archivio geoDex.

LEADER DISTRIBUZIONE

Requisiti del sistema: Commodore 64, 64c o 128 (nel modo del 64); unità a dischi 1541; GEOS 1.2 (o successivo, con geoWrite e geoPaint); joystick.

A MODO MIO

di Martin Walker

Terzo Mese: l'embrione binario comincia a prendere forma.

Martedì 8 Marzo

Dopo aver trascorso gli ultimi giorni nelle selvagge regioni del Lincolnshire, ero sul punto di verificare delle nuove idee coltivate in questo periodo di allontanamento — ma per tutto il giorno è mancata l'energia elettrica! Ho dovuto ripiegare sul lavaggio della mia auto — non saprei dirvi di che colore era, comunque! In ogni caso, ne approfitto per spiegare in cosa consisterà il gioco prima di rimettermi alla tastiera.
Gli abitanti delle due città metalliche vivono in due giganteschi complessi di struttura quadrata collegati fra loro — infatti ogni livello ha la struttura di due scacchiere sovrapposte, una sorta di labirinto tridimensionale. Per esplorare ognuna delle strutture ci si può muovere liberamente attraverso i suoi corridoi, ma alcune delle aree comprese in metà di esse possono essere raggiunte solo attraversando dei tunnel di collegamento partendo dal lato opposto — e il problema consiste nel fatto che alcuni degli accessi ai tunnel possono essere chiusi, e le chiavi per aprirli sono mobili e stanno spostandosi chissà dove attraverso la città!

Mercoledì 9 Marzo

Ho recuperato abbondantemente. La strutturazione logica di ogni livello è ora completa — ogni porzione del labirinto è realizzata come un pezzo di Scalextric: curve, rettilinei ed incroci, cosicché avrò bisogno solo di specificare la particolare porzione di 'pista' per ogni sezione di collegamento dei 16 schermi di gioco.
ATTENZIONE — Segue qualche riga di informazioni tecniche solo per gli appassionati. Tutti i lettori normali (?) saltino per cortesia al paragrafo successivo. *Salve, fricchettoni della programmazione sparsi per tutto il mondo. Ecco l'equivalente su diario del messaggio che scorre lungo il bordo! Ognuno dei labirinti è realizzato sopra una 'scacchiera' di 8x8 quadrati, così c'è bisogno di soli 64 bytes per memorizzare ognuno degli schermi e, comprimendo due quadrati di informazione in ogni byte, si possono memorizzare entrambi i lati di ogni città negli stessi 64 bytes, per un totale di 32 schermi! Wow! Saluti a John, Dan, Robin e John.*
Prendo adesso la decisione di evitare una 'tirata' fino all'ultimo momento — ho intenzione di terminare il tutto prima di Natale!
Comunque, nessuno di voi ha notato che lo scappamento dell'Hunter era animato in tutte e 16 le direzioni di movimento? Ho perso davvero quattro giorni solo per l'esplosione dell'astronave principale? Chi si è accorto che le barre di informazione si abbassano come le luci di un cinema quando si entra in Modo Rilassamento? Forse se qualcuno volesse pagarmi a ore...

Venerdì 11 Marzo

Avendo finalmente deciso circa la struttura di ogni 'pista' non mi rimane che realizzare delle schermate di prova per assicurarmi che l'insieme abbia in ogni caso un buon aspetto. Alla fine della giornata devo ammettere che il sistema funziona bene quando si tratta di una singola pista, ma al momento di assemblare un'intera schermata il tutto appare molto grossolano. Torniamo al tavolo da disegno.
Sebbene il mio dischetto di schermate 'fittizie' presenti un gran numero di piacevoli 'apparenze', ora avrò bisogno di una maggiore riflessione per realizzarne una che permetta un utilizzo più versatile. E' come cercare di costruire un quartiere residenziale usando un set di stanze imbullonate l'una all'altra. Tutto ciò che sono riuscito a tirarne fuori finora è un vero guazzabuglio.

Sabato 12 Marzo

Ho realizzato un definitivo insieme di piste che dà buoni risultati anche quando queste sono numerose. Ci è voluta un'esercitazione in grande come quella di ieri per capire cosa sarebbe stato più adatto — ed ora passiamo alla 'asportazione' delle routine di scrolling da Hunter's (qualcuno mi passi quel paio di forbici arrugginite, per favore).
Questo è un modo sbagliato di iniziare un progetto — andare a tentativi per intere settimane. Una volta arrivati al punto, tuttavia, il gioco viene realizzato rapidamente. Dopo diverse ore di 'chirurgia', mi sono ritrovato con quelle che speravo fossero le porzioni di programma più importanti, tranne la dichiarazione delle variabili in pagina zero — la realizzerò in seguito quando la prima parte del nuovo programma sarà stata scritta. Complicato, vero?

Domenica 13 Marzo

Ho scritto la maggior parte delle routine per il tracciamento del labirinto. Il programma principale prenderà i magici 64 bytes e li trasformerà in 16384 bytes di schermo di gioco.
PICCOLA NOTA TECNICA — Ogni labirinto è formato da 64 quadrati; ogni quadrato è formato da 16 'porzioni' ognuna di 16 caratteri; ci sono 16 porzioni in ogni collezione di modelli. Lo so che sembra un incubo. Da dove si comincia? In questo caso dall'interno — una volta tracciata con successo una porzione si può tentare con un intero quadrato, e così via. O almeno, è come dovrei farlo io — nel modo più razionale, ma io sarò disubbidiente e cercherò di fare tutto in una volta sola. Così, se il temuto schermo vuoto dovesse apparire quando faccio partire il tutto, posso comunque verificare ogni routine in mod da isolare quella colpevole. Spero che tutto questo suoni sensato; quando sono in 'programming mode' le parole mi vengono fuori in modo bizzarro, a dire il meno!

Lunedì 14 Marzo

Il gran giorno. Qualche altra ora per terminare le nuove routine, ed avrà inizio il debugging. Tengo le dita incrociate (che atteggiamento poco professionale — naturalmente tutto funzionerà senza problemi)!
Più tardi, un caldo sentimento invade il mio essere. No, non mi sono innamorato — è che tutta la baracca ha funzionato al primo tentativo! Non appena mi sono lanciato nel gioco i primi 16 schermi completi delle città d'acciaio sono passati sotto il mio sguardo incantato. Mi sembrava davvero di esplorarla quando la mia piccola navicella si è lanciata attraverso i corridoi vuoti, e sono davvero compiaciuto dell'aspetto globale.
Ora che posso vedere i 64 quadrati tutti insieme mi sento sollevato nel constatare che le giunture non si notano, e a meno di non aver letto questo diario la maggior parte della gente non si accorgerà della loro esistenza. Ho trascorso il resto della giornata provando i vari modelli di astronavi e gingillan-

speso il nome dell'equipe di programmatori — The Bitmap Brothers — è più memorabile del titolo del gioco stesso. Questa si che è pubblicità per loro!

Venerdì 18 Marzo

Ho iniziato a riflettere sulle parti speciali del fondale, come gli ingressi dei tunnel e le difese statiche. Ho progettato una postazione di fuoco retrattile e un ingresso di tunnel ma questi richiedono ancora un ulteriore lavoro. dato che gli ingressi dei tunnel sono in genere tutti chiusi, ho intenzione di animare l'apertura a scorrimento delle porte quando le chiavi vi passano sopra. Un'occasione ideale per utilizzare uno dei miei nuovi effetti sonori metallici!
L'apertura degli ingressi dei tunnel sarà solo una questione di far passare una delle chiavi mobili sul punto esatto. Il controllo del loro movimento sarà come il lavoro di un cane pastore — semplicemente una questione di spingerle e colpirle per farle muovere nella direzione voluta. Il problema sorgerà quando si viene circondati da una banda di abitanti della città, poiché la chiave andrà spostandosi a caso nella confusione. Ci sarà una specie di radar per aiutare ad individuare le zone movimentate!

Sabato 19 Marzo

La giornata è iniziata come una partita di ping pong, dato che saltavo da un'idea all'altra. Ho cercato di migliorare l'inserzione di una tubatura ed ho terminato la progettazione di un intero nuovo modello di città che si inserisce a pennello nello schema globale. I colori sono stati quindi controllati e modificati per aggiungere quanta più varietà possibile.
Nella mia ricerca dei dettagli più sottili dello schema di gioco (persino ancora prima di iniziare l'azione vera e propria) ho messo giù un'abbondanza di appunti sui possibili tipi di avversari e di armi. Dal momento che la vostra astronave avrà una 'barra' di energia che si abbassa in seguito ai danni riportati, sarà possibile avere dei proiettili nemici da affrontare (che non possono distruggervi al primo colpo). Sto accarezzando l'idea di inserire delle 'strobobombe ad urto' (©MW 1988) in aggiunta alle classiche 'sfere infuocate'. Queste dovrebbero darvi il potere di estendere il fuoco intorno agli angoli e colpire col rimbalzo i nemici, senza quindi esporvi al loro tiro.

domi con lo schema cromatico della città.

Martedì 15 Marzo

E' ora di proseguire nella realizzazione di diversi modelli della città per verificare che gli ultimi giorni di lavoro siano stati davvero universali. Il secondo 'look' a calcare le scene (mormorio del pubblico) è un metallo grinzoso satinato, ed il terzo è il mio modello originale 'tipo ottone'. Mi sono venuti entrambi bene, ma sarei contento se potessi inserire altre caratteristiche come gli ingressi dei tunnel ed il sistema statico difensivo, dato che queste aggiungerebbero un tocco di colore e di varietà in più.

Giovedì 17 Marzo

Ho cambiato idea sul modello tipo ottone, ed ho trascorso diverse ore modificando varie porzioni per migliorare il tutto (cosa dicevo circa il 'tirare' fino all'ultimo momento?). Alla fine sono ritornato al mio editor dei caratteri per ridefinire gli angoli dei miei tubi di ottone, e poi ho ribattuto i dati nella tabella delle 'porzioni'. Speriamo che siano adatti — sto perdendo più tempo a fare l'idraulico che non il programmatore!
Il famigerato segnale di 'read error' è spuntato fuori dal mio drive nel pomeriggio — l'avevo mandato a riparare all'inizio di quest'anno sperando che avrebbe resistito un pò di più prima di ricominciare a traballare. Speriamo che riesca a reggere ancora un pochino prima di essere costretto a darlo via di nuovo.
Per rinfrancarmi un poco ho fatto una breve partita a Xenon sull'Atari ST. Ho perso più ore lavorative con questo che con qualsiasi altro negli ultimi mesi o più. Lo so che non ha niente di rivoluzionario nello schema di gioco, ma si lascia giocare così bene! Il mio record attuale consiste nel completamento del terzo livello, ma la difficoltà lo rende sempre più entusiasmante. Per i soldi che ci ho

Lunedì 21 Marzo

Ho avuto una telefonata da parte di Robin della Cyberdine Systems, sabato. Armalite sarà pronto per la verifica di gioco e l'aggiunta degli effetti sonori martedì, così mi sono organizzato per raggiungere Exeter in auto e inserirli io stesso. Dal mio ultimo demo sono state realizzate molte aggiunte nella codifica, ed ogni volta che penso di aver visto il massimo come grafica Robin la rende ancora migliore.
C'è bisogno di un paio di nuovi effetti sonori, così questo pomeriggio il monitor ha tremato sotto l'azione di un martello pneumatico e di un campo elettrificato. L'ultimo ha costretto mia moglie Belinda a coprirsi le orecchie con le mani e fuggire via dalla stanza, quindi dovrebbe essere abbastanza realistico! Il povero vecchio altoparlante avrà presto bisogno di una revisione.

INDICE DEI NUMERI DAL 12mo AL 23mo

NELL'ORDINE: TITOLO, CASA DI SOFTWARE, VERSIONI, PUNTEGGIO GLOBALE, N° RIVISTA, (PAGINA)

Software, C64, 78%, 14, (29)
Dizasterblaster, Americana, C16, 39%, 12, (27)
Doc The Destroyer, Melbourne House, C64, 32%, 13, (25)
Dogfight 2187, Starlight, C64, 41%, 14, (20)
Driller, Incentive, C64, 96%, 19, (16)
Eagles, Hewson, C64, 47%, 14, (19)
ECO, Ocean, C64/Atari ST/Amiga, 85%, 20, (50)
Elite, Firebird, MSX/Sp/IBM/C64, 95%, 21, (57)
Enduro Racer, Activision, C64/Sp, 89%, 12, (32)
Enduro Racer, Activision, C64, 33%, 13, (37)
Enlightment: Druid II, Firebird, C64, 85%, 17, (32)
Equalizer, The Power House, C64, 60%, 12, (25)
Evening Star, Hewson, C64, 67%, 16, (31)
Fairy Tale, Microillusions, Amiga, 51%, 16, (41)
F.E.U.D., Bulldog, Sp/C64/MSX/Amstrad, 91%, 12, (40)
(The) Final Matrix, Gremlin Graphics, Sp/C64, 74%, 15, (32)
Firefly, Special FX/Ocean, C64/Sp/Amstrad, 79%, 22, 24
Firetrap, Electric Dreams, C64, 74%, 20, (25)
Flying Shark, Firebird, C64, 63%, 20, (19)
Football Fortunes, CDS Sofware, C64/Sp/MSX/Atari XE/Atari ST/IBM/Amiga, 93%, 16, (38)
Force One, Firebird, C64, 48%, 15, (27)
Freddy Hardest, Imagine, C64/Sp, 42%, 20, (24)
Frightmare, Cascade, C64, 33%, 23, (64)
Galactic Games, Activision, C64, 42%, 20, (28)
Game Over, Imagine, C64/Sp/MSX/Amstrad, 68%, 16, (19)
Garfield, The Edge, C64, 79%, 21, (56)
Gauntlet II, US Gold, C64/Sp/Amstrad, 81%, 21, (15)
Gee Bee Air Rally, Activision, C64/Amiga/Atari ST, 62%, 23, (18)
GFL Championship Football, Activision, C654/Atari ST/Amiga, 82%, 14, (48)
GFL Championship Football, Gamestar, C64/Atari ST, 92%, 13, (16)
Ghostbusters, Mastertronic, C64, 79%, 22, 63
Gobots, Reaktor, C64, 44%, 25, (29)
Gods And Heroes, Power House, C64, 84%, 13, (23)
Golden Path, Firebird, Amiga, 85%, 22, 40
Goldrunner, Microdeal, Atari ST, 88%, 14, (32)
Grand Prix Simulator, Code Masters, C64/C16/+4, 59%, 20, (41)
(The) Great Escape, Ocean, C64/Sp, 90%, 13, (36)
Greyfell, Starlight, C64, 30%, 14, (23)
Gunsmoke, GO!, C64, 24%, 23, (61)
(The) Halls Of The Things, Firebird, C64, 88%, 23, (68)
Head Over Heels, Ocean, Spectrum/MSX/C64, 97%, 12, (14)
Herobotix, Rack-It, C64, 87%, 23, (69)
(The) Hunt For The Red October, Grand Slam Entetainment, C64/Amiga, 80%, 21, (26)
Hunter's Moon, Thalamus, 92%, 20, (21)
Hysteria, Software Projects, C64, 83%, 16, (23)
I, Alien, CRL, C64, 62%, 20, (23)
I Ball II, Firebird, C64, 90%, 21, (60)
Ice Hockey, Databyte, C64/IBM, 71%, 18, (23)
Ikari Warriors, Elite, C64, 89%, 21 (28)
Indiana Jones And The Temple Of Doom, US Gold, C64/Sp/Atari ST, 69%, 17, (48)
Inside Outing, The Edge, C64, 85%, 20, (22)
International Karate +, System 3, C64, 93%, 17, (20)
Into The Eagles' Nest, Pandora, C64/Sp, 90%, 12, (36)
Invasion, Bulldog, C64-128/MSX/Sp/Amstrad, 38%, 13, (30)
Io, Firebird, C64, 50, 21, (50)
Jack The Nipper II In The Coconut Capers, Gremlin Graphics, C64/Sp/MSX, 72%, 19, (28)
Jinks, GO!, C64/Amiga/Atari ST, 48%, 20, (27)
Jumpin' Jimmy, Midas Marketing, C64, 27%, 13, (33)
Karate Champ, Americana, C64, 52%, 14, (17)
Karting Grand Prix, Anco, Amiga/Atari ST, 28%, 22, 38
Kickstart II, Mastertronic, C64, 86%, 16, (25)
Knight Games II, English Software, C64, 61%, 22, 25
Knightmare, Activision, C64, 66%, 20, (29)
L'Affaire, Infogrames, MSX II/Atari ST/Amiga, 80%, 17, (29)
Last Mission, US Gold, C64/Sp, 49%, 16, (27)
(The) Last Ninja, System, C64-128, 90%, 14, (36)

Laurel And Hardy, Advance, C64, 17%, 16, (36)
Lazerwheel, MAD, C64, 31%, 12, (34)
Lifeforce, CRL, C64, 58%, 20, (30)
Little Green Man, Bug Byte, C64, 52%, 21, (61)
(The)Living Daylights, Domark, C64/Sp/MSX/Amstrad/PC 128S/Atari XE,

INDICE DEI NUMERI DAL 12mo AL 23mo

Spy VS Spy III: Arctic Antics, Databyte, C64, 75%, 14, (21)
Star Paws, Software Projects, C64/Sp, 90%, 16, (28)
Star Raiders, Electric Dreams, C64/Atari/Sp, 77%, 12, (30)
Star Trek, Firebird, Atari ST, 90%, 18, (32)
Star Wars, Domark, C64/Atari ST, 70%, 19, (20)
Stealth Mission, Sublogic, C64, 89%, 23, (14)
Stratton, CRL, C64-128, 36%, 22, (26)
Street Hassle, Melbourne, C64, 80%, 18, (20)
Street Sport Baseball, Epyx, C64-128, 82%, 16, (26)
Strike Fleet, Electronic Arts, C64, 96%, 22, (58)
Sub Battle Simulator, Epyx, C64, 24%, 21, (52)
Summer Events, ANCO, C16/+4, 92%, 17, (26)
Superbowl, Ocean, C64/Sp, 80%, 14, (49)
Super G-Man, Code Masters, C64, 23%, 20, (41)
Super Sprint, Electric Dreams, C64, 58%, 18, (22)
Super Star Soccer, Gremlin Graphics, C64, 85%, 19, (47)
Super Sunday, Nexus, C64, 92%, 14, (47)
Tag Team Wrestling, US Gold, C64, 25%, 14, (25)
Tai Pan, Ocean, C64/Sp/Amstrad/Atari ST, 64%, 17, (17)
Task III, Databyte, C64, 77%, 22, (27)
Terramex, Grand Slam, Amiga/Atari ST/C64/Sp, 61%, 22, (44)
Test Drive, Accolade, Amiga, 79%, 19, (23)
Test Drive, Accolade/Electronic Arts, C64-128, 46%, 21, (27)
Tetris, Mirrorsoft, C64, 94%, 19, (22)
Tetris, Mirrorsoft, Amiga/Atari ST, 96%, 22, (39)
Thing Bounces Back, Gremlin, C64-128/Sp/MSX, 89%, 14, (34)
Thundercats, Elite, C64/Sp/Amstrad, 74%, 18, (21)
Time bandit, Microdeal, Amiga/Atari ST, 92%, 22, (42)
Tobruk, PSS, C64, 70%, 20, (38)
Top Fuel Challenge, US Gold, C64, 13%, 23, (65)
Topple Zip, Infogrames, MSX II, 69%, 20, (36)
Touchdown Football, Ariolasoft, C64, 45%, 14, (49)
Track And Field, Konami, C64, 61%, 19, (31)
(The) Train, Electronic Arts, C64, 87%, 22, (18)
Trantorr: The Last Stormtrooper, GO!, C64/Sp/Amstrad, 55%, 19, (20)
...Traz, Cascade, C64, 87%, 22, (22)
Troll, Outlaw, C64, 40%, 23, (19)
(The) Tube, Quicksilva, C64/Sp, 54%, 16, (21)
Twin Tornado, Doctor Soft Simulation, C64-128, 89%, 13, (18)
UCM, MAD, C64, 40%, 23, (69)
Universal Military Simulator, Rainbird, Atari ST/Amiga, 95%, 20, (51)
Vengeance, CRL, C64, 53%, 20, (35)
Video Meanies, Mastertronic, C64/C16, 71%, 15, (26)
Water Polo, Gremlin Graphics, C64, 72%, 17, (27)
Western Games, Ariolasoft, C64, 68%, 19, (46)
Whiz, Melbourne, C64, 33%, 15, (37)
Whizball, Ocean, C64/Sp, 98%, 14, (14)
Winter Olympiad 88, Tynesoft, C64, 66%, 20, (29)
Wonder Boy, Activision, C64/Sp, 86%, 14, (18)
World Class Leaderboard, US Gold/Access, C64/Sp, 94%, 14, (16)
World Tour Golf, Electronic Arts, C64, 55%, 21, (53)
Xenon, Melbourne House, Amiga/Atari ST/IBM, 84%, 22, (36)
Zig Zag, Mirrorsoft, C64, 92%, 18, (38)
Zolyx, Firebird, C64, 90%, 13, (22)
Zybex, Zeppelin Games, C64, 93%, 21, (63)
Borderzone, Infocom, vari, 84%, 21, (31)
Bureaucracy, Infocom/Activision, vari, 90%, 14, (51)
Deja Vu, Mindscape/Mirrorsoft, vari, 81%, 20, (53)
Frankenstein, CRL, vari, 75%, 15, (52)
Gnome Ranger, Level 9, vari, 87%, 18, (41)
Guild Of Thieves, Magnetic Scrolls/Rainbird, vari, 90%, 16, (43)
Gunslinger, Datasoft/US Gold, vari, 44%, 21, (33)
Hollywood Hijinx, Infocom/Activision, C64/Amiga, 90%, 12, (53)
Intrigue!, Spectrum Holobyte, C64, 69%, 22, (29)

Jinxter, Rainbird/Magnetic Scrolls, vari, 83%, 21, (32)
Killed Until Dead, US Gold, C64/Sp, 86%/88%, 14, (26)
Knight Orc, Level 9, vari, 8ç%, 16, (41)
Les Passengers Du Vent, Infogrames, MSX II/Atari ST, 89%, 15, (24)
(The) Lurking Horror, Infocom/Activision, vari, 90%, 15, (51)
Nord And Bert Could Not Make Head Or Tail Of It, Infocom, vari, 57%, 19, (51)
Not A Penny More, Not A Penny Less, Domark, 58%, 20, (54)
Jack The Ripper, CRL, NON IMPORTATO, 20, (55)
Plundered Hearts, Infocom, vari, 90%, 19, (51)
Shadows Of Mordor, Melbourne House, C64, vari, 13, (45)
Shadows Of Mordor, Melbourne House, vari, 55%, 14, (52)
Stationfall, Infocom, vari, 87%, 17, (57)
Stifflip & Co, Palace Software, vari, 70%, 15, (51)
(The) Sydney Affair, Infogrames, C64, 77%, 12, (54)
Temple Of Terror, Adventure Soft, Sp/C64, vari, 13, (46)
Treasure Island, Mastertronic, C64, 84%, 15, (50)
The Three Musketeers, Computer Novels, vari, 17%, 16, (44)

TEST

GUTZ

Ocean, Cbm64 cass. £ 12.000 - disco £15000, joystick
Spectrum/Amstrad cass £18.000

Un gigantesco essere spaziale è attualmente in orbita intorno alla Terra. Viene mandato un uomo ad indagare, ed è subito ingoiato vivo dal famelico extraterrestre. Non viene digerito tanto facilmente, tuttavia, e dal suo stomaco egli cova un piano per evitare che la Terra diventi la prossima portata del menu.

Nei panni di un digestivo, il giocatore si fa strada attraverso 16 dedali di carne che costituiscono ognuno dei quattro organi interni della bestia. Lo scopo è quello di affrontare ciascun organo, attraversando i reni, i polmoni, il cuore e il cervello, distruggendo ognuno di questi mentre si procede, ed uccidendo infine il mostro. L'attraversamento della membrana protettiva di ogni organo richiede l'uso di un'arma, e le tre parti che la compongono si trovano sparse lungo il dedalo di arterie degli organi.

Le arterie sono occupate dai Linfociti che fanno il possibile per estirpare corpi estranei dal sistema: il contatto con essi si paga in termini di perdita di energia, il cui prosciugamento conduce il giocatore alla digestione istantanea. Una certa protezione viene fornita nella forma di un distruttore di enzimi — le cui munizioni sono prontamente disponibili per mezzo delle ghiandole situate intorno ad ogni sistema.

I resti di altri pasti a base di creature si rivelano utili nella missione: i cristalli forniscono tre minuti di veloce fuoco enzimatico e

Dopo Firefly, le mie aspettative circa il secondo gioco della serie Special FX erano alte. Tuttavia, dopo un paio di partite mi grattavo sconcertato la testa chiedendomi che cosa era andato storto. Le prime impressioni ti spingono a pensare che si tratti di una specie di clone di Alien Syndrome, ma dopo aver corso lungo tutti quei labirinti così ripetitivi ed aver ucciso miti creature per un'oretta, vieni assalito da una nitida sensazione di affogamento. Quattro labirinti identici devono essere superati prima di scontrarsi con l'enorme guardiano — distruggetelo, e vi ritroverete ancora una volta nello stesso, identico labirinto. Tranne che per gli occasionali intervalli 'inter-labirintici', il gioco consiste semplicemente nel distruggere le ostinate creature e trovare l'uscita. Un compito alla fin fine semplice, e dopo un paio di giocate non c'è alcuna spinta a continuare, cosicché il gioco diventa completamente superfluo.

E' difficile giungere ad una rapida conclusione con un simile gioco, perché si ha l'impressione che comunque dovrebbe essere buono. Fortunatamente, ci sono riuscito: dopo essermi chiesto 'è solo la mia impressione, oppure questo gioco è totalmente noioso?', il resto della compagnia ha confermato i miei sospetti. La grafica è ottima ed il suono viene utilizzato davvero bene, ma lo schema di gioco consiste in sostanza nel correre attraverso un dedalo di arterie sparando contro interminabili orde di orribili esseri striscianti. La disponibilità di una mappa lo rende più accessibile della maggior parte dei giochi di questo tipo, ma nemmeno quella o le diverse armi possono salvare Gutz dal suo ritmo monotono. A peggiorare le cose, il gioco difficilmente cambia aspetto passando da un livello all'altro: un gioco concentrato dà semplicemente vita a quei ritornelli sul tema 'devo averlo già visto'.

LEE ENFIELD IN THE TOURNAMENT OF DEATH

Infogrames, IBM e Compatibili, solo disco £ 39.000, joystick o tastiera

Lee Enfield si trova nel castello del Conte di Savoy, dove il Sacro Sudario è protetto dai soldati dell'Ombra Gialla.

La sua missione consiste nel trovare la reliquia prima che l'Ombra Gialla la distrugga. Armato dei suoi soli pugni, esplora il castello con schermi 'a scomparsa' alla ricerca di oggetti che possano essergli d'aiuto. La rappresentazione dello schermo di gioco occupa circa un quarto dello schermo, mentre il resto consiste in una schermata fissa dell'eroe e del suo avversario.

Il progresso nel gioco può essere ostacolato da tre diversi oppponenti: soldati a cavallo, guardie ed orsi, e tutti attaccano a vista. Premendo il pulsante di fuoco e muovendo velocemente la leva del joystick fa sì che Lee

E' difficile decidere da dove cominciare per criticare questo gioco, dato che è orribile sotto qualsiasi aspetto. Il particolare più evidente è lo schermo di gioco orribilmente piccolo, caratterizzato dai suoi fondali vistosi ed indistinti. Le scene di combattimento sembrano più che altro una danza al ritmo del motivo stonato che accompagna il gioco, che guaisce in modo nauseante in una sequenza che si ripete all'infinito. Il metodo di controllo è molto scomodo: spostando il joystick a destra e a sinistra si smuove il personaggio di qualche 'metro', e come risultato diventa frustrante persino il tentativo di esaminare degli oggetti. Se vedete la confezione di questo gioco sul bancone del negozio, datevela a gambe.

La prima impressione è di istantaneo disgusto quando ci si rende conto che l'area di gioco è compresa in uno stretto quarto di schermo, ed il resto occupato da uno stupido disegno infantile di un cavaliere in una putrescente armatura. Attenti, perché questa inconsistente giustificazione per un'immagine vi sembrerà quasi buona quando darete un'occhiata a quello che c'è nell'area di gioco. Nauseanti, vistosi blocchi di colore si trascinano di qua e di là inutilmente e trascuratamente suscitando un'immediata sensazione di nausea. Lo schema di gioco smuove altrettanto bene lo stomaco poiché Lee, elegantemente vestito di orribili mattoncini Lego, si muove a scatti e senza ritegno attraverso il paesaggio. Esaminare gli oggetti è uno scherzo — è già abbastanza difficile manovrarlo in modo che si avvicini ad essi, ma questi sono disegnati tanto male che vi sarà impossibile dire cosa siano in realtà! L'insulto finale è il prezzo del gioco...

l'elmetto offre una temporanea protezione contro le pallottole, alcune specifiche creature e sbuffi di gas nocivo. Un'unità topografica permette al giocatore di richiamare una cartina del corrente quadrante arterioso, mostrante la sua posizione e quella di tutti gli oggetti che gli è possibile raccogliere.

PRESENTAZIONE 83%
Utili opzioni. Ottima schermata di caricamento.
GRAFICA 79%
Sprite originali con appropriati fondali organici 'carnosi' ma ripetitivi.
SONORO 64%
Lo stridente motivo che accompagna l'azione di gioco costringe ad optare per i migliori effetti sonori.
APPETIBILITA' 66%
L'interessante idea e la grafica ben realizzata creano una buona attrazione iniziale.
LONGEVITA' 41%
Lo schema di gioco monotono suscita sentimenti di noia.
GLOBALE 51%
Delle ottime idee ed una buona realizzazione guastate da uno schema di gioco ripetitivo.

colpisca i propri avversari fino a vincere la loro resistenza. Durante il combattimento, la sua forza ed il suo stato di salute sono visualizzati come indicatori a due livelli.

PRESENTAZIONE 20%
Istruzioni adeguate ma goffi controlli e terribile rappresentazione grafica generale.
GRAFICA 12%
Angusta area di gioco popolata da sprite e fondali schifosi.
SONORO 18%
Un'orribile cacofonia tutt'altro che musicale costituisce la colonna sonora.
APPETIBILITA' 20%
Lo scarso interesse iniziale viene totalmente abbassato dall'esplorazione e dal combattimento.
LONGEVITA' 3%
L'illogicità e la noia dell'azione insieme all'orribile grafica scoraggiano qualsiasi proseguimento nel gioco.
GLOBALE 8%
Un 'arcade adventure' malamente presentato e ingiocabile.

PANDORA

Firebird, Cbm64 cass. £ 19.000, disco £ 25.000, joystick

Dopo aver solcato gli immensi vuoti stellari per quasi 200 anni, l'astronave generazionale Pandora è impazzita. Con la disabilitazione dei suoi Stabilizzatori Bio-Ritmici, il computer mostra tendenze pseudo-aggressive. Come Operatore di Salvataggio Intergalattico, il giocatore ha il compito di penetrare a bordo dell'astronave ed investigare.

Lo schermo di suddivide in un'area di gioco con scorrimento quadridirezionale ed un pannello su cui è visualizzato lo status del personaggio: questo è suddiviso in finestre che rivelano le condizioni e l'inventario del giocatore, e cambiano i relazione alla situazione corrente. Per esempio, quando ci si trova sopra il cadavere di un avversario, la finestra Dead Char (Personaggio Morto) mostra l'inventario di questo personaggio. La finestra di Status mostra lo stato di salute che va da 'Potente' a 'In Difficoltà'; se l'energia del giocatore dovesse esaurirsi il gioco avrebbe termine.

L'interazione con gli altri personaggi e la raccolta di oggetti costituiscono la parte più notevole del gioco: sul video appare un messaggio che spiega qual'è l'articolo richiesto dal personaggio; uno scambio fruttuoso permette di ottenere oggetti altrimenti irreperibili. Gli oggetti possono essere anche recuperati dai piedestalli; spostandosi contro un piedestallo vuoto mentre si tiene un oggetto che vi si può incastrare, tale oggetto andrà a posizionarsi sopra il piedestallo. A sinistra della posizione di partenza c'è un canale di carico: premendo il pulsante di fuoco quando ci si trova accanto permette di depositare l'oggetto trasportato dentro lo shuttle.

Anche il combattimento ha un certo peso: i personaggi vengono sconfitti per riuscire a recuperare oggetti extra. L'operatore di salvataggio raccoglie diversi oggetti — tra cui una mazza d'Iridio ed una frusta elettrica — tuttavia è armato solo dei suoi pugni. Il combattimento consiste nel premere il pulsante di fuoco quando un indicatore sul pannello raggiunge il massimo. Armi diverse possiedono particolari capacità distruttive ed effetti sull'avversario: per esempio la mazza ha un'azione più lenta ma si rivela più efficace dei pugni.

Se l'operatore di salvataggio dovesse essere sconfitto in un combattimento, perdere la sua tessera ID o penetrare in un'area senza la necessaria autorità per farlo, egli verrebbe annientato dal sistema difensivo dell'astronave, ed il gioco avrebbe termine.

L'idea di base di Pandora è davvero bella, e lascia molto spazio all'esplorazione e all'interazione fra i personaggi e gli oggetti. Sfortunatamente, questa si riduce al semplice verificare ciò che un personaggio possiede e ciò di cui ha bisogno (attraverso degli indizi totalmente chiari), dopodiché cercare un cadavere che possieda l'oggetto cercato oppure acquisirlo attraverso uno scambio con un personaggio che abbia bisogno di uno degli oggetti che voi state trasportando o che potete reperire. E così via... Le mie partite erano martoriate da frasi confuse. Quando mi veniva chiesto di identificarmi, mettevo una delle tre tessere ID in mio possesso nella finestra HOLDING (possesso), ed essa veniva ignorata dalla guardia, che non perdeva tempo poi a colpirmi col suo sfollagente elettrico. Le istruzioni offrono poche delucidazioni sull'argomento ed io sono ancora qui a chiedermi in cosa ho sbagliato. Il resto del gioco è ben presentato, ma il continuo scorazzare lungo gli stessi percorsi alla fin fine fa scemare l'interesse.

PRESENTAZIONE 63%
Sceneggiatura interessante, struttura grafica competente e sequenza di apertura originale rovinate da un cattivo controllo dei personaggi e dalle istruzioni confuse.
GRAFICA 69%
Eleganti e colorati fondali con scorrimento in quattro direzioni popolati da sprite piatti e poco originali.
SONORO 72%
Discreto remix del motivo di Dune e decenti effetti sonori.
APPETIBILITA' 71%
La spinta a risolvere i problemi posti ed accedere ad aree riservate si rivela un ottimo incentivo, ma le limitazioni causate dal movimento quadridirezionale impoveriscono l'azione di gioco.
LONGEVITA' 51%
L'azione diventa presto noiosa a causa dell'azione obsoleta e ripetitiva.
GLOBALE 60%
Un interessante adattamento del tema di Gauntlet/Paradroid rovinato dal limitato movimento e dallo schema di gioco ormai già troppo sfruttato.

MICROLEAGUE WRESTLING

Microprose, Cbm64 solo disco £ 29.000;AMIGA/ATARI ST disco £ 39.000; joystick, tastiera e mouse Commodore

Dimenticate pure i wrestler inglesi del sabato pomeriggio — i veri personaggi di questo sport sono gli americani! Microleague Wrestling può vantare la partecipazione di Hulk Hogan e le altre star del ring americano in una serie di incontri simulati per la cintura del Campionato Mondiale della Federazione Wrestling.

A caricamento ultimato, il giocatore seleziona il sistema di controllo, quale fra i tre wrestler desidera impersonare, e la durata del match, da una zuffa di dieci minuti, ad un match 'arrabbiato' di un'ora. Quest'ultimo è quello dove i contendenti non desiderano soltanto vincere, ma anche infliggere più dolore possibile al proprio avversario.

Come intermezzo di preparazione al match vero e proprio, il gioco carica sequenze digitalizzate di brani di interviste fra 'Mean Gene' Okerlund ed ognuno dei wrestler, dove questi ultimi parlano, a chi interessa ascoltarli, di quanto siano più bravi di qualsiasi altro avversario. A questo punto lo schermo si apre sopra il ring dove il Maestro delle Cerimonie annuncia il match e presenta i contendenti.

Quindi il campanello suona per dare inizio all'incontro. Invece di controllare direttamente col joystick ognuno dei due wrestler, il giocatore si serve di una barra di selezione con la quale decide la mossa da far eseguire al suo campione da una tabella identica per entrambi i concorrenti. Nel menu sono presenti quattro categorie di mosse, da quelle di base (pugni e spallate) fino alle tecniche speciali di wrestling, ognuna delle quali è caratterizzata da un rapporto inversamente proporzionale fra facilità d'uso ed efficacia in termini di danni all'avversario. Quando entrambi i concorrenti hanno scelto la loro prossima mossa, il computer stabilisce quale delle due avrà più effetto, tenendo in considerazione il livello di danni sostenuti fino a quel momento dai due concorrenti, il loro 'Ascendente Relativo' e la probabilità di portare a termine con successo la mossa scelta.

Per visualizzare i loro progressi durante l'incontro, entrambi i wrestler hanno un conteggio dei danni ed un Contatore dell'Ascendente Relativo. In sostanza, l'Ascendete Relativo illustra la situazione corrente di ognuno dei due wrestler stabilendo un rapporto fra la sua forza e la quantità di danni sostenuti. Questo viene incrementato quando le varie mosse vengono portate a termine con successo, mentre decresce quando si riceve un colpo. Il conteggio dei danni rappresenta un limite di punti di danneggiamento oltre il quale il concorrente è seriamente fiaccato. Questo torna utile per decidere in quale momento impostare una tattica offensiva e quando invece passare a quella difensiva.

▲ E' dura anche per l'arbitro

Potrebbe sembrare strano, ma una volta seguivo regolarmente gli incontri di Wrestling ogni sabato, perché erano un vero spasso. La sensazione di alta spettacolarità che ho notato guardando la versione americana di questo sport è stata egregiamente ricreata da Microleague Wrestling, che, come ci si aspetterebbe dalla Microprose, si svolge come una simulazione piuttosto che come un gioco d'azione. Devo confessare che sono sorpreso nel constatare il ragionevole successo col quale i programmatori hanno riprodotto tale sport trasformandolo in un programma di ottimo aspetto, persino con l'inserzione dell'elemento sleale rappresentato dai trucchi. Per poterlo apprezzare nel pieno delle sue caratteristiche, tuttavia, dovreste avere una certa familiarità col wrestling, le mosse (che non vengono spiegate nel manuale), e il modo in cui esso viene presentato dai mezzi di comunicazione. La sua giocabilità, quindi, è rigidamente limitata ai veri appassionati della lotta.

Viene poi mostrata sullo schermo una sequenza di immagini digitalizzate di un incontro sul ring nelle quali sono eseguite le mosse selezionate, con la reazione occasionale del pubblico negli attimi più esaltanti. Per aggiungere un tocco in più di realismo, due famosi cronisti americani siedono ai due lati dello schermo scambiandosi commenti sulle prestazioni dei due wrestler.

Se le cose dovessero andare particolarmente male, il giocatore ha la possibilità di far uso di un limitato numero di mosse non elencate nel regolamento di questo sport. Hulk Hogan, che si comporta sempre lealmente, potrebbe guadagnare un aumento di energia richiamando il sostegno del pubblico. I wrestler meno sportivi possono fare uso due volte di uno sporco trucco che indebolisce il proprio avversario, ma espone al rischio di essere squalificati.

▼ La lotta continua anche al di fuori del Ring

Sfortunatamente, le idee originali e inusuali non funzionano sempre, e Microleague Wrestling lo dimostra. La presentazione è tutta lì: un'ampia gamma di controlli completa il semplice sistema di scelta delle mosse, un'eccellente rappresentazione grafica, commenti durante il gioco ed un veloce accesso al disco. Tuttavia, il gioco vero e proprio non è il massimo del divertimento. La combinazione di immagini fisse digitalizzate e di limitata reazione ai comandi è interessante solo all'inizio, ma ben presto diventa noiosa. Ciò che secca di più è la mancanza di varietà nei commenti e nelle immagini: il ripetersi della schermata della donna col ghigno è particolarmente nauseante. Con una maggiore varietà questo interessante concetto sarebbe diventato un gioco entusiasmante; così com'è, non è abbastanza interessante da meritare delle lodi.

PRESENTAZIONE 90%
Abbondanti opzioni per i controlli ed una buona struttura grafica dello schermo di gioco. Presentato proprio come un programma televisivo sul wrestling.
GRAFICA 71%
La grafica digitalizzata è animata nel modo più rapido ma spesso risulta indistinta.
SONORO 38%
Rumori del pubblico, urti e colpi. Musiche abbastanza mediocri.
APPETIBILITA' 69%
La grafica digitalizzata e l'originale trasposizione del wrestling suscitano un notevole interesse, all'inizio.
LONGEVITA' 46%
Un fascino duraturo sarebbe limitato solo ai fan del wrestling.
GLOBALE 59%
Non brillante come gioco, ma riesce a ricreare l'atmosfera televisiva del wrestling in modo abbastanza fedele.

ROAD WARRIOR

CRL, Cbm64 cass £19.000, disco £25.000

Nell'anno 2000, l'annuale Corsa della Morte è ormai un evento entrato nella tradizione. I motociclisti corrono lungo le strade pubbliche seminando violenza e la polizia non può fermarli. Giudicando insostenibile una tale situazione, il giocatore di Road Warrior si è costruito da solo un'automobile per mettere fine alla distruzione.

Dallo schermo iniziale è possibile selezionare quattro tipi di automobile — da quella tradizionale al modello sportivo — ognuna ombreggiata con una scelta di sei colori ed equipaggiata con armi frontali e posteriori. Le armi si perdono dopo aver ricevuto diversi colpi sulla parte frontale o posteriore della propria auto, ma è possibile raccogliere lungo i percorsi dei bonus che aumentano la velocità e la potenza di fuoco.

Premendo il pulsante di fuoco il guerriero della strada viene lanciato nel cuore dell'azione, con lo schermo che scorre orizzontalmente da sinistra a destra lungo sei zone di campagna. E' richiesta una serie di abilità predefinite per raggiungere il livello successivo, inizialmente cinque.

Nella parte superiore ed inferiore dello schermo, dei pannelli visualizzano la velocità (da 10 a 89 miglia orarie), il livello del carburante, i punti, uccisioni necessarie e vite a disposizione. Nell'urto con moto e auto si perde del carburante, di cui all'inizio si possiedono 799 unità, e si aumenta il numero di uccisioni necessarie al raggiungimento del livello successivo. Se il livello del carburante dovesse raggiungere lo zero o se l'automobile dovesse scontrarsi con auto ferme o con ostacoli posti sul margine della strada, il gioco avrebbe termine.

▲ **Un tentativo fallito di imitare *Spy Hunter* in orizzontale**

L'unica differenza fra questo gioco ed il più vecchio (di tre anni e mezzo) Spy Hunter è che quest'ultimo ha uno scorrimento verticale ed è almeno 50 volte più divertente. Qui l'azione è ripetitivà fino all'esasperazione, e muta difficilmente da un livello all'altro. A causa di questo semplicistico schema di gioco, occorre pochissima pratica per impadronirsene, e di conseguenza qualsiasi ulteriore pregio svanisce nel giro di poche partite. La grafica è brillante e l'aspetto globale è buono, ma quando vengono accompagnate da uno schema di gioco così orribile, non meritano nemmeno di essere presi in considerazione. Road Warrior è un cattivo programma molto limitato e troppo caro che sfigurerebbe persino ad un prezzo da 'budget'.

Se pensavate che Spy Hunter era buono, aspettate di aver visto Road Warrior! Sarà la PROVA LAMPANTE che Spy Hunter era buono! Ma non finisce qui, perché Road Warrior riesce a fare tre cose: orienta diversamente lo schermo; sostituisce un utile arsenale con una serie di armi tutte uguali e mette in guardia il giocatore del fatto che la CRL ha prodotto un'altra schifezza. C'è molta eleganza nel gioco, nella grafica e nel sonoro, ma allo stesso modo uno potrebbe arrostire una patata e cercare di divertirsi con quella. Il gioco è ridicolmente facile fino al quarto livello, successivamente la restrizione dello schermo costringe il giocatore a finire sulle rocce (con fine istantanea della partita), sulle moto che ha appena distrutto (impedendo in questo modo che esse vengano conteggiate nel livello, per una misteriosa ragione), o in un trabocchetto che ti fa perdere tutte le armi. Datemi retta, questo non è un gioco per il quale spendere quella cifra.

PRESENTAZIONE 68%
Quattro auto e sei diversi colori fra cui scegliere; altrimenti schermi discreti ed istruzioni piuttosto scarne.
GRAFICA 77%
Scorrimento fluido e fondali elegantemente particolareggiati il tutto completato da variegati sprite.
SONORO 26%
Un motivo lamentoso ed irritante accompagnato da due disperati effetti sonori.
APPETIBILITA' 16%
L'ansia di vedere il paesaggio successivo è l'unica cosa che spinge a giocare.
LONGEVITA' 5%
Una volta completati tutti i percorsi, solo un istinto masochista potrebbe spingervi a ritornare sul gioco.
GLOBALE 13%
Uno 'shoot'em up' a scorrimento orizzontale presentato elegantemente, ma molto semplicistico e noioso.

SE...

VUOI CONOSCERE

TUTTO
SULLA MODERNA TECNOLOGIA
APPLICATA AL DIVERTIMENTO

E...

TI INTERESSA SAPERE COME NASCE E SI SVILUPPA UN VIDEOGIOCO, E IN CHE MODO VIENE REALIZZATA LA PUBBLICITA' CHE ACCOMPAGNA LA SUA COMMERCIALIZZAZIONE

HAI INTENZIONE DI ACQUISTARE O POSSIEDI UNA CONSOLE, UN COMPUTER A 8, 16 O 32 BIT OPPURE SEMPLICEMENTE UNA SCACCHIERA ELETTRONICA

VUOI SAPERE TUTTO SULLA PRODUZIONE PASSATA, PRESENTE E FUTURA DEL SOFTWARE PER IL TUO COMPUTER O PER LA TUA CONSOLE

TI PIACEREBBE CONOSCERE IL PARERE DEI PROGRAMMATORI E DEI PRODUTTORI DI SOFTWARE SU ARGOMENTI COME LA PIRATERIA, OPPURE LA VIOLENZA ED IL MASCHILISMO NEI VIDEOGIOCHI

DESIDERI CONOSCERE IL MECCANISMO CHE PERMETTE AD UNA CASA DI SOFTWARE DI ACQUISTARE I DIRITTI DI UN PERSONAGGIO O DI UN FILM

VUOI SCOPRIRE I TRUCCHI CINEMATOGRAFICI CHE HANNO RESO CELEBRI I TUOI FILM PREFERITI

TI HANNO PARLATO DELL'ULTIMA 'DIAVOLERIA' ELETTRONICA ARRIVATA DAGLI STATI UNITI

VUOI SAPERE QUALE GIOCO E' ARRIVATO NELLA SALA GIOCHI O NEL BAR SOTTO CASA, MAGARI SCOPRIRE I SUOI SEGRETI

...ALLORA NON ESITARE:
LA TUA NUOVA, SCINTILLANTE RIVISTA SI CHIAMA

THE GAMES MACHINE

IL MENSILE DEL DIVERTIMENTO INFORMATICO ED ELETTRONICO

E LA TROVERAI IN TUTTE LE EDICOLE A SETTEMBRE

"Gioco Caldo"

ALIEN SYNDROME

The Edge; C64 £ n.p.

• L'avvincente conversione The Edge del raccapricciante coin-op Sega

Un'orda di alieni ha invaso una colonia nello spazio profondo e si preparano ora a divorare un gruppo di scienziati indifesi. Due [illegible] professionisti specializzati nell'eliminazione di alieni, Mary e Ricky, hanno ricevuto l'ordine di infiltrarsi nella colonia e salvare i prigionieri.

Ognuno dei sette livelli [illegible] offre al giocatore un [illegible]

in coppia lungo un dedalo di stanze e corridoi nei quali sono stati nascosti gli scienziati. I livelli scorrono seguendo i movimenti in otto direzioni e l'azione viene inquadrata dall'alto. Tipico stile 'alla Gauntlet'. Le porte vengono aperte semplicemente facendo fuoco su di esse, e la caduta dalle piattaforme provoca la perdita di una delle cinque vite.

Un pannello di informazioni in cima allo schermo mostra il punteggio di entrambi i giocatori ed il record, il numero di vite a disposizione e di scienziati da salvare, più un cronometro. I punti si guadagnano distruggendo alieni e raccogliendo scienziati, e vengono attribuiti dei bonus in relazione al tempo rimasto. Una sirena avverte il giocatore che stanno trascorrendo gli ultimi

La reputazione che la versione da sala giochi di Alien Syndrome si era guadagnata a causa dell'aspetto raccapricciante di gran parte degli alieni presenti nel gioco è stata rispettata dai programmatori che hanno realizzato questa conversione. Ognuno dei ben strutturati livelli è pieno zeppo dei più orripilanti mostri dagli occhi d'insetto che si possano tirar fuori da un set di integrati VIC. Il vero spasso, tuttavia, è quando ci si trova faccia a faccia con le creature di fine livello — sono tutti mostri fortemente espressivi, soprattutto i mostri Asophy e Minenor. Naturalmente lo spasso consiste nel ridurli a mucchi di frattaglie, e l'artiglieria fornita è sufficientemente potente da permetterlo, oltre ad essere facilmente accessibile. E' un peccato che la generosa azione distruttiva venga leggermente rallentata dal ritmo di scorrimento dello schermo. Il gioco si serve di uno strano sistema di scorrimento a spinta, che muove lo schermo più lentamente di quanto il giocatore possa procedere, cosicché in un moto di impazienza può capitare di sbattere contro un alieno che sta entrando nell'area di gioco. Fortunatamente tutto il resto compensa abbondantemente per questa mancanza, ed essa non riesce a distogliere da quello che altrimenti è un eccezionale capolavoro di distruzione.

La versione da sala giochi di Alien Syndrome è semplicemente splendida, e questa conversione riesce a catturarne tutta l'atmosfera e lo spirito originali. Gli sprite sono eccellenti, e i fondali sono sorprendentemente simili a quelli del gioco originale, spaziando da strane escrescenze organiche, attraverso fondali rocciosi dalle caratteristiche aliene fino all'atmosfera asettica di un ospedale spaziale. La conversione non è semplicemente simile all'originale, ma si lascia giocare altrettanto bene. Fondamentalmente è un gioco tipo Gauntlet, ma molto più frenetico perché ci si ritrova a correre attraverso una serie di sinistri paesaggi inseguiti dagli alieni più orribili che io abbia mai visto in un gioco per computer. A suscitare ancora più panico c'è l'esiguo limite di tempo, che mette il giocatore sotto pressione nel tentativo di salvare tutti gli scienziati prima che la bomba a tempo esploda. La cosa meglio realizzata sono i rivoltanti guardiani di fine livello — soprattutto Asophy. Ognuno di essi è superbamente disegnato ed animato, e costituisce una tremenda barriera finale — sconfiggetelo ed avrete davvero la sensazione di aver vinto una battaglia decisiva! Gli effetti sonori non sono poi così brutti, ma non mi piace la colonna sonora — è davvero inappropriata. Perché non usare la stessa dell'originale, così 'emozionante' e ricca di atmosfera? Un grosso appunto riguarda lo scrolling dello schermo, che non è abbastanza rapido da conformarsi al movimento del giocatore, per cui si è costretti a fermarsi per far sì che questo avvenga (altrimenti si rischia di andare troppo vicino all'estremità e di essere uccisi per il contatto con un alieno). Se potete sorvolare su questo particolare, dovreste apprezzare in tutto e per tutto Alien Syndrome.

▼ Quando gli alieni sono tutti lì a guardarti, è il momento di darsela a gambe.

La cura con cui si è cercato di ricreare la drammatica atmosfera ed i dettagli alieni del coin-op originale ha dato certamente i suoi frutti. Graficamente, Alien Syndrome è molto raffinato: i fondali sono magnifici, spaziando dagli effetti globulari splendidamente ombreggiati del terzo livello ai maestosi effetti marmorei del settimo livello. Entrambi gli sprite originali sono compatti e nitidamente disegnati, e gli alieni sono davvero impressionanti: ogni tipo è realizzato in modo da combinare assieme movimento minaccioso e repulsione. L'animazione sui mostri di fine livello è in generale buona, ed alcuni di essi sono eccezionali (provate semplicemente a guardare il mostro a forma di ragno se non mi credete). Lo schema di gioco è eccellente: lo stile di base 'alla Gauntlet' viene potenziato dall'ambiente di rischio, ondate di orribili alieni ed un ristretto limite di tempo — la sensazione di correre verso l'uscita mentre una sirena sta urlando è fantastica! L'unico inconveniente è lo scrolling, che si muove ad un ritmo sensibilmente più lento di quello del personaggio: ignorate pure questo difetto e fate l'esperienza di questa conversione splendidamente realizzata ed incredibilmente accattivante.

▲ In piena azione

▼ Provocate questo alieno di fine livello e probabilmente morirete; non fatelo e morirete lo stesso . . .

dieci secondi, ma se il tempo a disposizione dovesse scadere prima che tutti gli scienziati siano stati salvati, l'astronave esploderebbe ed il gioco avrebbe così termine.

Sette tipi di alieni — uno diverso per ogni livello — si aggirano per la colonia rincorrendo implacabilmente il giocatore. Fra questi troviamo enormi vermi che spuntano contorcendosi dal terreno, grosse creature serpeggianti simili a bachi e strani esseri verdi sghignazzanti dagli occhi d'insetto. Il contatto con essi o con le sostanze da loro emesse causa la perdita di una vita, sebbene l'arma correntemente posseduta rimane intatta.

A disposizione di entrambi i giocatori c'è un'ampia gamma di armi: all'inizio del primo livello essi possiedono dei fucili a corto raggio, ma è possibile raccogliere altri tipi di armi dagli scaffali dei magazzini sparsi per la colonia. Gli armamenti extra comprendono bombe normali (che distruggono solo la zona in cui cadono), bombe incendiarie (che seminano la morte lungo la loro traiettoria), un lanciafiamme (di breve portata ma efficace) ed un laser (disintegratore a fuoco rapido a lungo raggio).

In ogni sezione è possibile accedere a delle cartine sulle quali viene visualizzato il numero di scienziati da salvare e la loro posizione. Una volta strappati tutti gli ostaggi alle orde aliene viene attivato un'uscita, che il giocatore dovrà raggiungere prima dello scadere del tempo a sua disposizione. Una volta raggiuntala, il giocatore affronta un alieno-madre di fine livello che dev'essere distrutto, anche stavolta entro un tempo limite. Questi alieni più grandi diventano sempre più forti e pericolosi man mano che si sale di livello e per la loro distruzione è necessario un certo numero di colpi; una volta annientati, si passa al livello successivo.

PRESENTAZIONE 92%
Opzione per uno o due giocatori, multicaricamento rapido ed ampia area di gioco.

GRAFICA 90%
Fondali variati, dettagliati e ricchi di colore accompagnati da sprite compatti ed elegantemente animati creano una sensazione 'aliena' abbastanza convincente.

SONORO 72%
Scelta fra musica ed effetti sonori, entrambi raffinati.

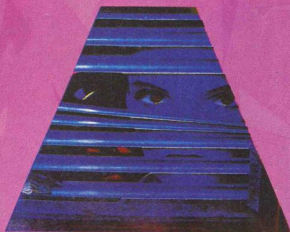
APPETIBILITA' 92%
La combinazione fra limite di tempo, esplorazione e furiosa azione distruttiva rivela un fascino immediato.

LONGEVITA' 82%
Ripulire i livelli non è per niente facile, soprattutto nel gioco individuale, e i mostri di fine livello forniscono un'ulteriore durevole sfida.

GLOBALE 90%
Un'eccellente versione del coin-op originale che possiamo assicurarvi offrirà ore ed ore di divertimento e frustrazione.

ATARI ITALIA

SOFT

PRESENTA

TETRIS

LA GENIALITÀ VINCE...

SOFTWARE SERIE ST

SI 9026 L'ARCA DI CAPITAN BLOOD
L. 59.000

SI 9027 CHAMONIX CHALLENGE
L. 39.900

SI 9028 TRAUMA
SI 9029 WATER SKY
L. 45.000

SI 9025 ATARY PACK 1
L. 116.500

SI 9030 FORMULA ONE
SI 9031 WINTER OLYMPIAD
SI 9032 SECONDS OUT
SI 9033 TETRIS
SI 9034 EYE
SI 9035 SPIDERTRONIC
SI 9036 WARLOCK'S QUEST
L. 34.900

SI 9037 BOBO
L. 45.000

SI 9038 SHUFFLE BOARD
L. 31.900

SOFTWARE SERIE XE/XL

MOLTE NOVITA' SU CASSETTA:
RXI 8010 SPEED ACE
RXI 8014 ZYBEX
L. 9.900

RXI 8007 MICROVALUE I
(JET SET WILLI-BALLONACY
PENZON-WIZARD)
L. 14.900

RXI 8008 MICROVALUE II
(WHO DARES WINS-SPACE HAWK
MOUSE TRAP-KILLER CICLE)
L. 14.900

RXI 8009 MICROVALUE III
PHANTON-REBOUND
COUNTDOWN-SUNDAY GOLF)
L. 14.900

RXI 8006 GANGSTERVILLE
L. 25.000

RXI 8011 WINTER OLYMPIAD 88
RXI 8012 SUPER SOCCER
RXI 8013 MIRAX FORCE
L. 19.900

NEWECO - Milano

Ulteriori informazioni si possono avere al nostro indirizzo:
ATARI ITALIA S.P.A. - Via Bellini, 21 - 20095 CUSANO MILANINO (MI) - Tel. 02/6134141 - Fax 02/6194048

ELENCO RIVENDITORI ATARI VIDEOGAMES

PIEMONTE

ALEX COMPUTER - Corso Francia, 333/4 - Torino - ALL - TRONIC - Via Torino, 84 - Benevagienna (CN) - AMERICAN'S GAME - Via Sacchi, 26/c - Torino - ASCHIERI GIANFRANCO - C.so E. Filiberto, 6 - Fossano (CN) - BIT INFORMATICA s.r.l. - Via Vittorio Emanuele, 154 - Ciriè (TO) - CASA MUSICALESCAVINO - Via Ormea, 66 - Torino - CENTRO GIOCO EDUCATIVO - Via Cernaia, 25 - Torino - CGD s.r.l. - Corso Peschiera, 160 - Torino - COMPUTER GAMER - Via C. Alberto, 39/E - Torino - COMPUTER HOME snc - Via San Donato, 46 - Torino - COMPUTING NEWS snc - Via Marco Polo, 40/E - Torino - DE BUG - Corso Vittorio Emanuele, 22 - Torino - ELETTRONICA sas - Strada Torino, 15 - Vercelli - INFORMATIQUE sas - Reg. Amerique, 31 - Quart (AO) - M.P.M. - S.p.A. - Via Guarini, 4 - Torino - MAGLIOLA snc - Via N. Porpora, 1 - Torino - MT INFORMATICA s.r.l. - C.so G. Cesare, 56 - Torino - MUSIC'S SHOP - Corso Potenza, 177 - Torino - PAUL & CHICO VIDEOS. - Via V. Emanuele, 52 - Chieri (TO) - PUNTO BIT snc - Corso Langhe, 26/C - Alba (CN) - ROSSI COMPUTERS snc - Corso Nizza, 42 - Cuneo - SALOTTO MUSICALE sas - Via Guala, 123/129 - Torino - SUONO snc - Via Po, 40 - Torino - TAULINO GIUSEPPE - Via G. Ferraris, 37 - Livorno Ferr. (VC) - VERDE PROFESSIONAL - Via Cottin, 1 - Leinì (TO) - TAULINO GIUSEPPE & C. - Via Piacenza, 44 - Alessandria

LOMBARDIA

A.Z. HOME COMPUTERS - Via Buonarroti, 74 - Monza - BIT 84 - Via Italia - Monza - COMPUTER LINE s.r.l. - Via Maroncelli, 12 - Milano - Ditta SENNA G. E C. snc - Via Calchi, 5 - Pavia - DOMUS SOFT & HARDWARE - Via Sacchini, 20 - Milano - HEX ELECTRONICS sas - V.le Jenner, 16 - Milano - INFORMATICA 2000 s.r.l. - Viale Stazione, 16 - Brescia - ITALTRONIC (Centro Ass.) - Via Negroli, 10/A - Milano - LECCOLIBRI di FUMAGALLI - Via Cairoli, 48 - Lecco - MANTOVANI TRONIC'S - Via Caio Plinio, 11 - Como - SELECT di RANZANI - P.le Gambara, 9 - Milano - SIGMA sas - Via Canelli, 25 - Milano - TINTORI - Via Broseta, 1 - Bergamo - COMPUTER STUDIO - Mantova - FOTO ANNA - Poggiorusc. - MBM - Corso Roma, 112 - Lodi - PRISMA - via Buoso da Dovara - Cremona - SOFTSHOP IDIGER - Via Garzoneri, 6 - Treviglio

LIGURIA

2002 ELETTROMARKET snc - Via Monti, 15R - Savona - ABM COMPUTER s.r.l. - P.zza De Ferrari, 24R - Genova - ALFA SOFT sas - Via Storace, 4R - Sampierdarena - COMPUTER HOUSE sas - Via Biancheri, 64 - Genova - COMPUTER LIFE snc - Via Trento Trieste, 1 - Ventimiglia - COOP. LIB. UNIVERSITARIA - Sal. Inf. Noce, 10R - Genova - ELETTRONICA CARICAMENTO - P.ta da Varagine, 7/8 - Savona - ELTRON di Canese Fabrizio - V.le S. Bartolomeo, 7 - Spezia - GAGGERO LUIGI MUSICALI - P.zza 5 Lampade, 63/65 - Genova - NOXOR COMPUTER s.r.l. - Piazza Alimonda, 14R - Genova - PAGLIALUNGA sdf - Via Mazzini, 19 - Rapallo - SCK COMPUTER snc - Via Piave, 78R - Savona - TOMMASELLI WANDA - Via Gramsci, 5R - Genova - UN.EL.CO snc CRESPI - Via Roma, 146 - Sanremo

VENETO

BIT COMPUTER s.r.l. - Via Verdi, 8 - Mestre - CAPUTO R. di CAPUTO & C. - S. Marco, 5193 - Venezia - CASA DELLA RADIO - Via Cairoli, 10 - Verona - COMPUTER SHOP - Via Redi - Trieste - COMPUTERLINE - Via C. Battisti, 38 - Padova - FERCASA snc - Via Canova, 40 - S. Donà - FERRARIN snc - Via De Massari, 10 - Legnago - HAREM - Cavour - Verona - HS COMPUTER - Via Cantarane, 63C - Verona - MOFFERT snc - Viale Europa, 41 - Udine - SIDE STREET - Via S. D'Acquisto, 8 - Montebelluno - ZUCCATO s.r.l. - C.so Palladio, 78 - Vicenza

TRENTINO

AL RISPARMIO di MOIOLA - Corso Verona, 138 - Rovereto - CASAGRANDE PAOLO - Via Battisti, 13 - Baselga Pinè - ELECTRO AUER - Via Pfarre, 21 - Campo Tures - ELECTRO RADIO HENDRICH - Via Corse, 106 - Merano - ELEKTRO TAPPEINER sas - Via Principale, 90 - Silandro - ELETTRON MATTEUCCI S.p.A. - Via Palermo, 33 - Bolzano - ELETTROSHOC di GILMOZZI - Via Socce, 2 - Tesero - ERICH KONTSCHIEDER - Via Portici, 313 - Merano - FERRARI HI-FI - V.le Druso, 2 - Bolzano - LA DISCOTECA CENTRO HI-FI - Via Tartarotti, 48 - Rovereto - MATTEUCCI PRESTIGE - Via Museo, 54 - Bolzano - RADIO HAUS WEGER - Via Pacher, 12 - Brunico (BZ) - RADIO HAIR ELECTRO snc - Via Centrale, 70 - Brunico (BZ) - RADIO MARKET di D'AMATO - Via Rosmini, 8 - Bolzano - ZADRA MARIO - Via Benacense, 80 - Rovereto

EMILIA

CASA DELL'ORCHESTRALE - Via Azzorra 56 - Bologna - COMPUTER FACILE - Via Don Minzoni, 4/B - Bologna - BUSINESS POINT - Via C. Mayer, 85 - Ferrara - EASY COMPUTER - Via Lagomaggio, 50 - Rimini - OCA INFORMATICA - Via P. Verrazzano, 6 - Bologna - ORSA MAGGIORE - Piazza Matteotti, 20 - Modena - TRIA ELETTRONICA - Via Zacconi, 28/A - Parma - BUSINESS POINT - Via Carlomayer, 85 - Ferrara - BYT CENTER - Via Turati, 18A - Ferrara - ELEKTRON - F.lli CORTES, 17 - Lugo (RA) - HOME & PERSONAL - Piazza Melozzo, 1 - Forlì - S.C. COMPUTER - Castel S.P. - SPAZIO MUSICA - Via Pedemontana, 2 - Traverseto - TECNOCONSULTING - Via Catalani, 3 - Parma

TOSCANA

CHS snc - Via Cattaneo, 90/92 - Pisa - ELECTRONIC SHOP - Via della Madonna, 49 - Pistoia - FUTURA 2 s.r.l. - Via Cambini, 19 - Livorno - GAVAZZI GIUSEPPE snc - Viale Adua, 42 - Pistoia - TELEINFORMATICA TOSCANA - Via Bronzino, 36 - Firenze - TUTTO COMPUTER s.r.l. - Via Gramsci, 2/A - Grosseto

LAZIO

2M ELETTRONICA s.r.l. - Via Britannia, 17 - Roma - A.P.C. s.r.l. - Via Catalani, 23 - Roma - ABBEY ROAD snc - Via Siria, 5/7 - Roma - ALFA LEASING s.r.l. - Via Illiria, 18 - Roma - ALL COMPUTER s.r.l. - Via Catalani, 31 - Roma - BANDIERA s.r.l. - Via Cavour, 125 - Roma - BUMBICA ANTONIO - Via Tagliamento, 57 - Roma - CHERUBINI snc - Via Tiburtina, 360 - Roma - CIAMPI s.r.l. - Via Vespasiano, 34 - Roma - COMPUSHOP s.r.l. - Via Nomentana, 265 - Roma - COMPUTEL s.r.l. - Via E. Rolli, 33 - Roma - COMPUTER FRIEND s.r.l. - Via Ant. Romano, 3 - Roma - COMPUTER PRODOTTI sas - Via Verdi, 35 - Latina - COMPUTRON SHOP - Largo Forano, 5 - Roma - D'AMORE CRISTINA - Via Principe Amedeo, 52 - Roma - DATASOFT - Via Oberdan, 31 - Latina - DISITACO s.r.l. - Via Poggio Moiano, 34 - Roma - GRIS COMPUTER 86 - Via Margherite, 102 - Aprilia - LIFE COMPUTER s.n.c. - Via Belardi, 79 - Roma - MASTER BIT snc - Via Dei Romagnoli, 35 - Ostia - MIDI WARE s.r.l. - Viale Parioli, 101 - Roma - O.S.E. S.p.A. - Via Tuscolana, 465 - Roma - OTTICA BRUNO - Via Regina Elena, 6 - Civitavecchia - RADIO NOVELLI - Via Caduti Resistenza - Spinaceto - RADIO NOVELLI - Via Collalto Sabino, 74 - Roma - RADIO NOVELLI - Via Gianicolense, 240 - Roma - RADIO NOVELLI - Via Prenestino, 34 - Roma - RADIO NOVELLI - Viale Libia, 69 - Roma - SICOM ITALIA S.p.A. - P.za Reg. Margherita, 23/24 - Roma - SONORA s.n.c. - Via Saffi - Latina - SYNCROM s.r.l. - Via Fabio Massimo, 32 - Roma

UMBRIA

COMPUTER HOME - Via Trento Trieste, 67 - Spoleto - LIBRERIA LA FONTANA - Corso Vannucci, 22 - Perugia - MICROGIT - Via Filosofi, 24 - Perugia - SERLUBINI - Via S. Rocco, 22 - Bastia - C.S.E. - Via Garibaldi, 3 - Terni - RAGNI RITA - Piazza XXV Aprile, 31 - Umbertide - RASTELLI - Via Baglioni, 17 - Perugia - SUPER ELETTRONICA - Via Del Leone, 3 - Terni

MARCHE - ABRUZZO

01 COMPUTER - Via Celli - S. Benedetto - COMPUTER HOME - Via Garibaldi, 102 - Fano - PASSI HI-FI - Via Trento Nunzi, 62 - Fermo - SEDAP sas - Viale Don Minzoni, 1 - Jesi - SPAZIO MUSICALE - Via Verdi, 24 - L'Aquila - STEFANO NICOLA - Via S. Caterina da Siena - Vasto

CAMPANIA

CARTOLIBRERIA LEUZI - Catanzaro - CENTRO COMPUTER E GRAFICA - Napoli - COMPUTER CLUB - Via Degli Orti, 2 - Salerno - FOTO OTTICA FIERO - Viale Mellusi, 111 - Benevento - HPE INFORMATICA - Napoli - ORION INFORMATICA - TECNOBYTE - Marigliano

PUGLIA

ABRUZZESE & C. - Via Tupini, 63 - Foggia - DI MATTEOELETTRONICA - Via Pisacane 11 - Barletta - ELETTRO JOLLY CENTRO - Via De Cesare, 13 - Taranto - EVERY WARE - Viale Commenda, 21 - Brindisi - R.V.F. s.r.l. - Corso Cavour, 96 - Bari - TEA - Via Regina Elena, 101 - Taranto - VIDEO SYSTEM - Piazza S. Angelo 13 - Manduria

SICILIA

AP ELETTRONICA sas - Via Noto, 38 - Palermo - BIT ELETTRONICA - Via Siracusa, 30/A - Palermo - CASCINO ANGELO & C. - Viale Grisone, 24 - Termini Imerese - FOTOSTUDIO BONAFFINI - Via Bartoli, 10 - Mazzarino - LA CARTOTECNICA snc - Corso Sicilia, 28 - S. Cataldo - MANNELLA & BUZZONE - Via Mazzini, 38 - Piazza Armerina

SARDEGNA

A.T.R.E - Via Marconi, 126 - Quartu S. Elena - AUDIO LINEA - Viale Mameli, 60 - Sassari - BAJARDO CARTOLERIA - Viale Italia, 16 - Sassari - C.S.I. - Via delle Poste, 12 - Carbonia - CARAI PAOLO - Via Bachelet, 9 - Arzachena - DATA ELABOR - Via R. Grazia, 9 - Cagliari - ERITTU LUIGI - Via Verdi, 1 - Dorgali - FANELLI PAOLO - Via Tarragona, 22 - Alghero - G. ELECTRONIC MARKET PIR. - Via Palestro, 1 - Tempio - IDDA ELETTRONICA - Via Leoncavallo, 9 - Porto Torres - IL COMPUTER - Via Sardegna, 73 - Oristano - INFTEL - Via Pergolesi, 28 - Cagliari - LOGOZZO TULLIO - Via Regina Elena, 29 - Macomer - PORRÀ snc - Via Tempio, 10 - Tortolì (NU) - RIVA ANTELMI - Via Maniaghi, 16 - La Maddalena - SAREL di MANCA - Via Manzoni, 12 - Nuoro - SERRA RENO - Corso Umberto, 440 - Oristano - SKEMA di HANOZET - Via Acquedotto, 31 - Olbia - TELESARDA - Via Roma, 62H - Olbia

ATARI®

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Tel. (02) 6134141

TARGET RENEGADE

Imagine, Cbm64 cass. £ 12.000, disco £ 18.000, joystick
Spectrum cass £18.000

Non è facile essere il più forte a Feccia City, soprattutto per un onesto lavoratore con la sua famiglia da mantenere. Se non ti rapiscono la ragazza di un amico, ammazzano suo fratello. Povero Matt — tolto di mezzo, proprio mentre investigava sulle relazioni che intercorrono fra le bande della città, dal viscido capoccia conosciuto semplicemente come Mr Big. Accecato da sentimenti di vendetta, il suo fratello teppista decide di affrontare tutti i criminali che incontra, sperando che questo lo possa in qualche modo condurre all'odioso covo del super-criminale.

Oltre a potersi muovere attraverso ognuno dei livelli a scorrimento, il giocatore ha a disposizione otto mosse che gli permettono di guadagnare punti, tra cui calci volanti, pugni, schivate e salti per evitare gli avversari. Colpendo i teppisti armati essi lasciano cadere i loro attrezzi di massacro permettendo così al giocatore di raccoglierli ed utilizzarli lui stesso, aumentando così l'efficacia dei suoi colpi. Quando si incassano colpi attraverso i pugni degli ostili guerrieri urbani viene succhiato un certo numero di pixel dalla barra che rappresenta la prestanza fisica del giocatore, finché il suo esaurimento toglie una vita dalle cinque inizialmente possedute. Ognuno dei livelli è una corsa contro il tempo, con la morte alle calcagna pronta a colpire quando i secondi terminano.

Ci sono cinque scene fra il giocatore e Mr Big. Il gioco inizia in un enorme parcheggio coperto dove troverete una banda di motociclisti che devono essere disarcionati con un calcio ben calcolato e messi fuori combattimento con diversi colpi prima che il gioco possa continuare all'esterno.

Nella fresca aria mattutina di Seedy Street (Via Cadente, NdT), delle 'lucciole' dimenticano la loro femminilità e tentano di mettere fuori uso il giocatore. Ad esse si uniscono i loro protettori armati di pistola ma, per fortuna, con munizioni limitate.

Il terzo scontro si svolge in un parco, dove un banda di skinhead faranno del loro meglio per trasformare in poltiglia la carcas-

▲ *Target Renegade* versione Spectrum

Gli sprite splendidamente animati sono il primo indizio della superiorità di Target Renegade nei confronti del suo predecessore. Ognuno di essi è stato realizzato con un'incredibile cura per i particolari, e danno più l'impressione di personaggi da cartone animato che di sprite su di un computer. Anche i fondali sono migliori che nell'originale, ed ognuno dei livelli appare molto più esteso. Persino lo schema di gioco è stato migliorato — è più complesso, con un sistema di controllo intelligente (tutti i movimenti possono essere eseguiti col joystick), nuove osse e la possibilità di servirsi di una mazza da baseball per sbarazzarsi degli avversari. La ciliegina sulla torta è rappresentata da una splendida sequenza finale, che rappresenta, per il giocatore, un'incentivo al proseguimento nel gioco. Target Renegade è un brillante seguito, e non dovrebbe mancare nella collezione di coloro che preferiscono incrementare i loro punteggi coi pugni ed i calci piuttosto che coi laser.

Non essendo particolarmente attratto dagli scazzottamenti su schermo, sono rimasto sorpreso di come Target Renegade abbia saputo risvegliare l'animale che è in me (tengo per me l'informazione su quale specie di animale si tratti). Quello che che colpisce subito è l'incredibile qualità della grafica, con sprite che non sfigurerebbero in un cartone animato, e questi contribuiscono notevolmente a trascinarti nel gioco. L'azione è sufficientemente rapida e violenta e ostenta dei particolari di ottima qualità, come il teppista che attacca il giocatore alle spalle e lo tiene fermo mentre il suo compare lo colpisce frontalmente. Dopo un pò ho scoperto che, sebbene la grafica sia davvero varia, lo schema di gioco lo è di meno. Molti dei criminali vengono battuti facilmente avvicinandosi ad essi, premendo il joystick nella posizione PUGNO e premendo ripetutamente il pulsante di fuoco. Comunque, se questo tipo di lotta è il vostro ambiente ideale di gioco, non c'è ragione che tenga da impedirvi di correre a comprare Target Renegade.

▼ **IL'Impavido eroe combatte sullo schermo del Commodore 64**

sa del giocatore per mezzo di inarrestabili, atroci punizioni corporali.

Il penultimo livello, un negozio, è il ritrovo per i fan dei Beasty Boys, anch'essi al soldo di Mr Big. Oltre a massacrare il giocatore con calci e pugni, essi gli lanciano contro i loro mastini. Se riuscite a superare questa fase, sarete pronti per entrare nel luogo finale.

Il quartier generale di Mr Big è un bar in rovina a guardia del quale stanno orde dei suoi peggiori seguaci. Appena entrati tenteranno di ridurvi in polpette, ma un veloce combattimento dovrebbe metterli fuori uso fino a quando, nell'ultima tragica scena, Mr Big appare, 'tosto' come i vecchi stivali con le punte. A questo punto al giocatore non rimane che fare giustizia annientando il Nemico Pubblico Numero Uno della città e vendicare così l'assassinio di Matt!

▼ **Renegade sa il fatto suo quando si tratta di menar le mani**

PRESENTAZIONE 78%
Splendido schermo di caricamento, ottimo sistema di controllo ed un sano multicaricamento.

GRAFICA 93%
Sprite della qualità di un cartone animato, e fondali più che adatti.

SONORO 72%
Colonna sonora ed effetti sonori al di sopra della media.

APPETIBILITA' 86%
Il dinamico schema di gioco e la grafica superba vi trascineranno subito nel gioco.

LONGEVITA' 82%
Un sacco di cattivoni da stendere.

GLOBALE 84%
La splendida grafica trasforma un buon gioco di combattimento in uno ottimo.

VENOM STRIKES BACK

Gremlin Graphics, Cbm64 cass. £ 12.000, disco £ 15.000
Spectrum/Amstrad cass £18.000; MSX cass £12.000; joystick e tastiera

Miles il Distruttore e le forze malvagie di VENOM proseguono nella loro guerra di logoramento contro la squadra di MASK col rapimento di Scott, il figlio di Matt Trakker. Minacciando di ucciderlo se Trakker non abbandonerà MASK, essi sperano di riuscire così ad allontanare il loro capo in modo che essi non riescano ad opporre molta resistenza contro VENOM ed i loro piani di dominio del mondo.

Trakker si mette subito alla ricerca di suo figlio servendosi del segnalatore nascosto sotto i vestiti del ragazzo. Il sistema di satelliti di MASK riesce velocemente a localizzare il giovane in una nuova base dei VENOM sul lato buio della luna, un posto impossibile da raggiungere poiché MASK nono possiede veicoli spaziali. L'unica possibilità per Trakker, a questo punto, è di penetrare in una delle installazioni di VENOM ed impadronirsi di una loro navicella.

Il giocatore controlla Trakker dal momento in cui egli atterra nella base di VENOM. Lo schermo è formato da una sezione orizzontale superiore nella quale viene mostrato il paesaggio a scorrimento orizzontale in cui Trakker corre, salta e si acquatta. Il rischioso territorio è formato da gole, ponti retrattili, mine e postazioni missilistiche, ed il protagonista viene spesso attaccato da guardie robot di VENOM che calano dal cielo, assorbendo lentamente la sua forza vitale se riescono a toccarlo.

Trakker può raccogliere e trasportare fino a quattro maschere, che gli conferiscono particolari poteri, fra cui armi extra, volo ed una maschera di Guarigione che gli permette di recuperare la forza vitale perduta.

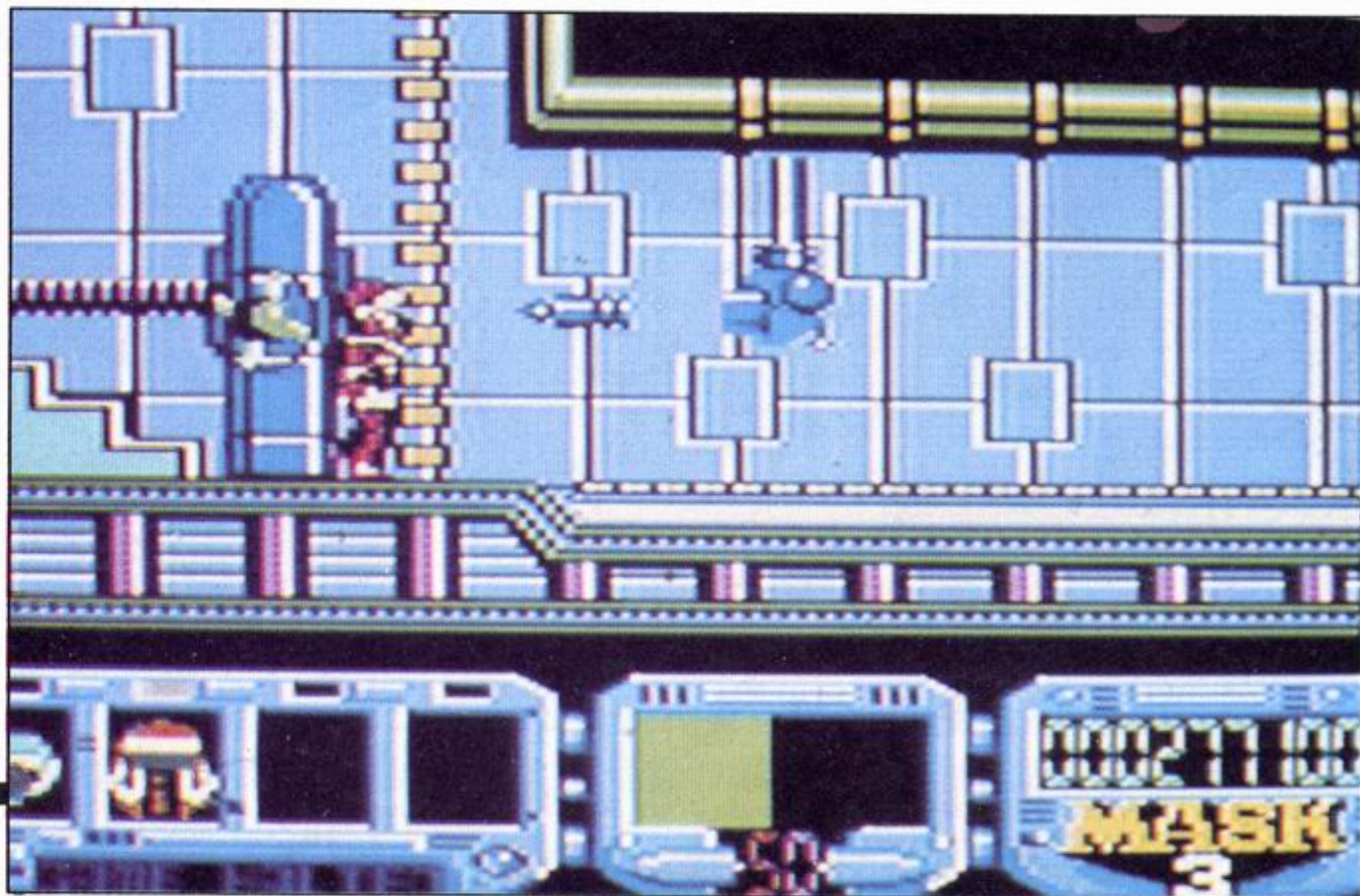
Al termine di ogni livello c'è una mega-arma di VENOM che sta a guardia dell'uscita. Queste vanno evitate o distrutte quando necessario ed diventano sempre più potenti fino a quando si raggiunge l'arma definitiva di VENOM: un enorme ed apparentemente invincibile Serpente artificiale.

GH

Il terzo della serie di MASK è il migliore di tutti, ma sembra avere ancora bisogno di un qualche cosa per ottenere una vera dedizione. La grafica è tipica dei giochi Gremlin, molto legata a Future Knight, **così come la musica ricorda** Rebounder; **tuttavia, il risultato di questo poco originale 'cocktail' è un discreto gioco. Ogni livello offre una nuova sfida — quasi un enigma — nel momento in cui si cerca di decidere come comportarsi con un missile in arrivo o con una spinosa mina a rimbalzo, ed ognuno è caratterizzato dal suo particolare paesaggio. L'uso di parole in codice è una caratteristica che riduce la longevità, dal momento che i primi livelli possono rivelarsi davvero frustranti. La ragione principale è l'azione confusa e frenetica sullo schermo di gioco: alcuni dei missili sono praticamente impossibili da evitare. Tuttavia, se state cercando una conversione il cui livello qualitativo raggiunge quello dei cartoni animati e dove potete trovare una gran quantità di avversari da battere,** VENOM Strikes Back **un'ottimo acquisto.**

Con il disastro di MASK **il ancora vivido nella mia mente, ho caricato** VENOM Strikes Back **aspettandomi il peggio. Dopo alcune partite ero piacevolmente sorpreso di ritrovarmi di fronte ad un colorato e divertente 'platform game'. L'azione è ben dosata, e l'uso intelligente delle parole d'ordine significa che una volta superati i livelli di base non si è costretti a rigiocarli altre volte. La grafica è ottima, formata da grossi sprite ben disegnati e da fondali variegati, ed il sono è molto appropriato. In effetti, l'unica cosa che mi ha seccato è stata il difettoso rilevamento di collisione alle estremità d alcune piattaforme — Matt scivola a volte senza alcuna ragione apparente. Altrimenti** VENOM Strikes Back **è un programma di bell'aspetto è ben congegnato che dovrebbe soddisfare pienamente i fan di** MASK.

▲ **Matt Trakker affronta una serie di grossi ostacoli per tentare di salvare suo figlio (versione MSX)**

▼ **Un cannone lancia-missili retrattile cala dal soffitto sparando un proiettile mortale...**

THE THREE STOOGES

Cinemaware/Mirrorsoft, Cbm64 £ n.p; AMIGA £ n.p.
N.B. Versione Recensita C64.

Devo ammettere che, dopo aver visto i precedenti giochi di MASK, non avevo molte speranze per VENOM Strikes Back, **cosicché mi ha sorpreso abbastanza constatare che il gioco non è poi tanto brutto. La semplice combinazione di piattaforme e di azione da 'shoot'em up' è a primo acchito piacevole, con la sua massiccia grafica colorata che dà l'impressione di un vero e proprio cartone animato. Anche la varietà di poteri attribuiti dalle diverse maschere è piacevole — non un semplice aumento della potenza di fuoco e della velocità, tutt'altro. Sfortunatamente, il gioco non è esente da difetti e quando questi cominciano a mostrarsi, l'interesse inizia a scemare. Il gioco spesso non riesce a capire se il giocatore si trova o no sopra una piattaforma, ed una tomba marina diventa il risultato di un salto che sembrava ben calcolato. E' anche un peccato che l'azione non vari molto da un livello all'altro, dal momento che, dopo alcune partite fino al quarto livello, l'emozione comincia a indebolirsi.**

PRESENTAZIONE 67%
Nessuna tabella dei record, ma scelta fra controlli da tastiera o da joystick e la caratteristica dei codici di accesso compensano abbastanza.
GRAFICA 75%
Grande, fluida e variegata.
SONORO 52%
Motivo ritmato ma poco fantasioso ed effetti sonori adeguati.
APPETIBILITA' 73%
E' molto facile lasciarsi prendere dall'azione quando si tratta di saltare e di sparare.
LONGEVITA' 61%
E' denso di sfida, ma molto del suo fascino si perde a causa della somiglianza fra un livello e l'altro.
GLOBALE 70%
Il migliore dei giochi MASK fino a questo momento, ed un gioco piuttosto buono nella sua media.

L'orfanotrofio di Ma sta cadendo a pezzi e rischia l'ordine di chiusura da un momento all'altro: occorrono almeno 5000 dollari per salvarlo. I Tre Marmittoni hanno deciso di trovare il denaro necessario, ed hanno 28 mosse per riuscirci. L'azione si svolge su di un tabellone simile a quello di un gioco da tavolo: le caselle, rappresentanti una serie di luoghi, vengono re della mano selezionatrice sulla barra delle icone, mentre ogni colpo andato a vuoto la fa accelerare.

La gara dell'abbuffata di cracker rappresenta Curly seduto davanti ad un piatto di zuppa di ostriche alle prese con il suo cucchiaio nel tentativo di prendere i cracker che galleggiano nel piatto; Ogni cracker vale 10 dollari, mentre ogni piatto 50.

▲ **E' mai possibile che questi tre rozzi sprite siano Curly, Larry e Mo?**

visitate secondo una sequenza fissa ed offrono sei possibilità. Si accede ad ogni sottogioco scegliendo da una serie di icone disposte casualmente: schiaffeggiamento, abbuffata di cracker, torte in faccia, boxe ed ospedale. Ogni volta che si visita un luogo, viene utilizzato una delle mosse a disposizione.

Le altre icone disponibili rappresentano il simbolo del dollaro (I marmittoni trovano una quantità casuale di denaro nel luogo successivo) , un punto di domanda (Che fa apparire casualmente una donazione o un avido esattore), quiz (Le risposte corrette vengono premiate con del denaro) ed una trappola per topi. Quest'ultima icona scatta mettendo fuori uso una delle dita del giocatore: quando tutte hanno subito la stessa sorte il gioco termina.

Le caselle vuote portano al gioco degli schiaffi: Moe si trova al centro dello schermo, affiancato da Curly e Larry e distribuisce botte a destra e a manca. Ogni pugno, schiaffo, spinta o calcio messo a segno rallenta lo scorre-

Il combattimento a torte in faccia mette i marmittoni di fronte a nemici controllati dal computer posti al lato opposto di un lussuoso salone. Colpendo i nemici si fa aumentare il patrimonio destinato all'oratorio, e facendo centro con tutte le torte si fa raddoppiare la somma finale.

Nei panni di un gruppo di dottori, il trio affronta una corsa a scorrimento verticale con ostacoli sul percorso nel tentativo di raggiungere in tempo la sala operatoria. Scontrandosi con cinque pazienti si provoca la fine della sequenza di gioco.

Infine, nel sottogioco della boxe Curly deve combattere al centro di un ring, ed è necessario un violino per farlo infuriare e garantirgli la vittoria. Larry si muove quindi in un gioco a scorrimento orizzontale evitando i numerosi pericoli dei marciapiedi cittadini. Se riesce a ritornare prima che l'incontro abbia termine viene elargito un bonus al gruppo.

Questo è davvero uno strano tipo di gioco, e sono sorpreso che qualcuno sia stato capace di pensare a dei sottogiochi con una qualche attinenza al film dei tre marmittoni . La natura comica dei personaggi è stata adeguatamente trasferita su computer con l'aiuto di sintesi vocale ed immagini digitalizzate. Il gioco, tuttavia, è reso tristemente noioso dalle eccessive pause causate dall'accesso al drive e dal superflue attese davanti ad uno schermo nel quale non accade nulla. Gli sprite che rappresentano i marmittoni sono terribilmente spigolosi ed indistinti, abbassando così gli altrimenti ottimi standard grafici del gioco. Anche la sintesi vocale è talmente ripetitiva da diventare presto un'angoscia per l'udito. I sottogiochi di per sé sono ragionevolmente giocabili, sebbene semplici, ma il ritmo lento del gioco porta via metà del divertimento.

PRESENTAZIONE 46%
Ottima presentazione grafica rovinata dalla lentezza dell'accesso al disco e dalla seccante lunghezza delle pause.
GRAFICA 69%
Personaggi grossolani e poco fantasiosi su fondali ragionevolmente belli ma monotoni. Tuttavia, le immagini digitalizzate sono splendide.
SONORO 63%
Qualche indistinto frammento di parlato ed effetti sonori sufficientemente 'simpatici'.
APPETIBILITA' 72%
Sei avvenimenti diversi e giocabili ed uno scopo specifico si rivelano, all'inizio, attraenti.
LONGEVITA' 30%
La struttura di gioco è incredibilmente facile, ed è costituito in sostanza da una rielaborazione di vecchi schemi.
GLOBALE 46%
Un deludente trasposizione del simpatico trio, priva di varietà e di fascino.

BUDGET TEST

Appuntamento coi giochi economici

SCOUT

Mastertronic, Cbm64 cass. £5.000, joystick e tastiera

Dopo essere uscita dall'iperspazio, la vostra astronave si è divisa in otto pezzi che sono stati poi scagliati su altrettanti pianeti diversi. Protetto solo da un semplice veicolo esplorativo, compito del giocatore è quello di raggiungere ognuno dei mondi e ricostruire la propria astronave.
Ognuna delle aree di gioco scorre costantemente da destra a sinistra ed è formata da una serie di piattaforme sospese sopra un mare di puro acido solforico. Il punteggio ed il record attuali, il livello raggiunto ed il numero di vite a disposizione (otto all'inizio) sono tutti visualizzati sullo schermo. Il contatto con alieni, coi lati delle piattaforme o con l'acido provoca la perdita di una vita.
La navicella è equipaggiata con un solo laser frontale e si muove con brevi balzi; tuttavia, speciali caratteristiche come ad esempio delle ali si trovano sparse per il paesaggio pronte per essere raccolte. Comunque, queste caratteristiche hanno solo una breve durata.

I fondali e gli sprite principali combinano colori vivaci e forme originali per dare vita ad un'atmosfera aliena abbastanza convincente; le astronavi nemiche sono tuttavia particolarmente prive di fantasia e spaziano da minuscoli elicotteri a insignificanti bolle. Il difetto principale è che occorrono troppo tempo, troppa fortuna e troppe spiacevoli morti per terminare solo un paio di livelli. Il progresso nel gioco viene ostacolato duramente da un'iperattività degli alieni e dall'incessante scorrimento orizzontale; se il gioco fosse stato più facile questi fattori avrebbero suscitato una positiva tensione piuttosto che collera. A parte ogni critica, il gioco possiede un fascino perverso a causa della sua difficoltà, e sebbene questa aumenti attraverso gli otto livelli, il suo ostacolare ogni progresso dovrebbe spingervi a provare diverse volte prima di arrendervi del tutto. Se siete molto pazienti o particolarmente masochisti, date un'occhiata a Scout.

PRESENTAZIONE 39%
Poco in quanto ad opzioni, istruzioni inadeguate e tabella dei record piuttosto nella media.

GRAFICA 60%
Colorato e decentemente disegnato, ma troppo poca diversità sia nello stile che nel contenuto.

SONORO 62%
Un motivetto piacevolmente lascivo accompagna il gioco, ma non ci sono effetti sonori.

APPETIBILITA' 52%
E' molto difficile realizzare il benché minimo progresso nel gioco.

LONGEVITA' 39%
L'elemento di grossa frustrazione e la somiglianza fra la struttura di un livello e quella del successivo inibisce il desiderio di continuare.

GLOBALE 48%
Un'interessante idea rovinata dall'eccessiva difficoltà e dalla mancanza di varietà.

SUBTERRANEA

Rack-It, Cbm64 cass. £ 7.500, joystick

L'estrazione mineraria è un affare pericoloso nella migliore delle ipotesi, ma quando siete alla ricerca di depositi di minerale nello spazio e i vostri droidi impazziscono, allora per voi sono guai seri! Un simile disastro è quello accaduto in Subterranea e, naturalmente, sarà cómpito del giocatore riportare l'ordine e portare in salvo i minatori.
A tale scopo egli dovrà pilotare la sua navicella armata di disintegratore lungo sedici caverne a scorrimento orizzontale, ognuna infestata da bellicosi robot che hanno deciso di scioperare tanto per cambiare, e liberare il cammino dagli ostacoli che altrimenti segnerebbero il destino della navicella in caso di scontro diretto. Delle barriere indistruttibili vengono disattivate colpendo una cassetta di controlli posta sulla parete della caverna. Altri cubi, una volta colpiti, liberano abbastanza energia da creare un campo di forza intorno alla navicella, che, sebbene di breve durata, la protegge da qualsiasi urto.

Non che sia il massimo dell'originalità, ma almeno Subterranea cerca di ricreare l'atmosfera dei migliori giochi a scorrimento orizzontale. E' un vero peccato che in esso manchi quella spinta conferita dalle armi extra, ma c'è abbastanza contenuto da far dimenticare quasi la mancanza di questa caratteristica. Graficamente, Subterranea è davvero bello ed offre dei fondali particolarmente curati per le caverne. Gli sprite sono realizzati altrettanto bene arrivando a definire persino il rinculo dei cannoni sulla navicella. L'unico difetto è il quasi sospetto rilevamento di collisione, ma esso non influisce al punto da impoverire il gioco. Nemmeno i bordi frastagliati mi impedirebbero di raccomandarvi questo gioco.

PRESENTAZIONE 64%
Splendido schermo iniziale, ma non molto in quanto ad opzioni di gioco.

GRAFICA 83%
Sprite fluidi e ben dettagliati sopra un ottimo sfondo.

SONORO 71%
Colonna sonora appropriata e competenti effetti sonori.

APPETIBILITA' 77%
La semplice azione distruttiva rivela un fascino immediato.

LONGEVITA' 76%
Sedici caverne da palpitazione offrono una gran quantità di azione duratura.

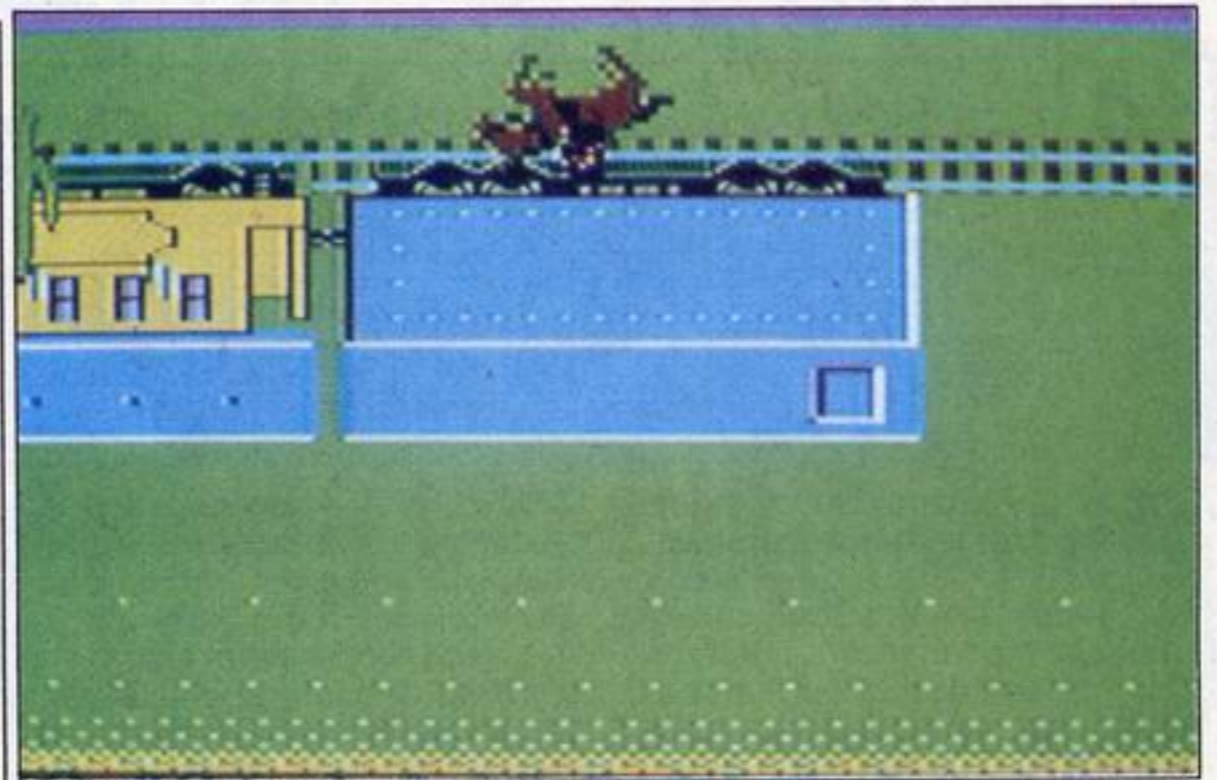
GLOBALE 74%
Un ottimo esempio nel suo genere ad un prezzo veramente accessibile.

TRAIN ROBBERS

Firebird, Cbm64 cass. £ 5.000 , joystick

La ragione di vita di Cactus Pete sono gli assalti ai treni, un'attività che gli ha fruttato una taglia di 4.000 dollari. Compito del giocatore è quello di guidare questo 'desperado' del Selvaggio West nei suoi tentativi di sottrarre preziosi bottini a ignare locomotive.

Il gioco ha tre fasi principali: arrampicarsi sul treno, saccheggiarne il contenuto e fuggire. La prima parte consiste nel guidare il fido destriero di Pete in una corsa di fianco al treno, evitando i cactus ed arrampicandosi per la scaletta del primo vagone. Se il giocatore impiega troppo tempo in questa operazione, il cavallo crolla per la stanchezza e si perde una delle tre vite.

Una volta che ci si è arrampicati sul treno, bisogna saltare da un vagone al successivo evitando di cadere e nello stesso tempo stare attenti alle gallerie fino a quando si raggiunge il Vagone della Tesoreria. Al suo interno occorre raccogliere due chiavi per aprire la cassaforte — tutta-

Attraverso i suoi numerosi particolari di sadico umorismo, Train Robbers dà una splendida sensazione di osservare un divertente cartone animato, il cui protagonista è un fuorilegge spettacolosamente inetto. Sbattere contro il tetto di una galleria, sbagliare un salto, finire lunghi distesi nel buio di una galleria, e venir afferrati da uno dei cani sono tutte scene che suscitano un sorriso nel giocatore. Infatti, il modo in cui la grafica è stata utilizzata riscatta la sua apparenza grossolana. Il gioco è spontaneo come una risata, cosicché è incredibilmente facile lasciarsi prendere, e il tenue elemento di frustrazione mostra quanto sia facile venire coinvolti. Per 5.000 Lire sareste dei pazzi a lasciarvi sfuggire questa piccola novità.

Non badate alla grafica grossolana — è stramamente entusiasmante da giocare. L'azione di gioco è complessa quel tanto da consentire di andare avanti e semplicemente abbastanza frustrante da renderlo avvincente. Questo è un pò anche merito dell'humor presente nell'aura e nella grafica: il suono crea immediatamente un'atmosfera allegra grazie alla sua semplicità. L'espressione di Pete non cambia mai: sia che venga spiaccicato contro le pareti di una galleria, morso da un cane o attorcigliato intorno a un palo telegrafico, egli rimane sempre e comunque impassibile. Lo schema di gioco ha degli elementi abilmente casuali che rendono ogni partita diversa dalla precedente; ad esempio, le distanze fra i tunnel nella prima parte sono sempre differenti. Qualsiasi cosa accada, vi verrà voglia di riprovarci... Train Robbers è molto stupido e incredibilmente irritante, ma più di tutto è divertente.

DRACONUS

Zeppelin, Cbm64 cass £ 7.500, joystick

Su un pianeta lontano la Bestia Dominatrice regna suprema: guidando una creatura che può trasformarsi dal terrestre Frognum all'acquatico Draconewt, il giocatore ha come obiettivo il suo annientamento.

La Bestia vive in un complesso labirintico di schermi 'a scomparsa' a guardia del quale ci sono creature come ratti giganti, pipistrelli e serpenti marini. Tutti questi nemici possono essere distrutti a pugni oppure con delle limitate lingue di fuoco, queste ultime ricuperabili per mezzo di contenitori pieni di fluido infuocato sparsi per il labirinto. Il contatto con le creature o la caduta da grandi altezze riduce l'energia del giocatore, e quando questa raggiunge lo zero ne consegue la perdita di una delle cinque vite.

La quantità di dettagli utilizzata è davvero notevole. Uno splendido uso dei colori e delle ombreggiature nel fondali completa la superba animazione degli sprite: i pipistrelli sono particolarmente impressionanti! Il suono è altrettanto elegante, l'effetto della lingua di fuoco che si sprigiona dalla bocca di Frognum è tipica della qualità generale che caratterizza il programma. Lo schema di gioco è quello standard degli 'arcade adventure', ma è notevolmente potenziato dal numero di oggetti utili che è possibile raccogliere, le tabelle di Memorizzazione e la capacità di trasformarsi nell'uno o nell'altro personaggio. E' senza dubbio facile raggiungere la Bestia Dominatrice, ma prima di arrivarci c'è abbastanza divertimento da garantire un solido entusiasmo. Compratelo oggi stesso!

Ancora una volta la Zeppelin ha confermato la sua tradizione nei giochi economici della qualità a dispetto del prezzo. Niente è carente, e come 'arcade adventure' gli obiettivi sono raggiunti appieno. La grafica splendidamente curata realizza una vera atmosfera 'gotica', e gli effetti sonori sono perfetti. I tocchi magistrali come la trasformazione in Draconewt, e le utili tabelle di memorizzazione sono ben accette e conducono ad un gioco particolarmente accattivante. La mastodonticità globale del gioco garantisce una secolare durata delle partite, e vale certamente la pena arrivare all'ultimo schermo per vedere la fantastica Bestia Dominatrice. 7.500 Lire vengono spese raramente nel modo migliore, per cui fate un piacere a voi stessi e compratelo a gran velocità.

Per progredire nel gioco si possono raccogliere degli oggetti: per esempio il possesso di una 'morfospirale' consente la trasformazione dall'uno all'altro personaggio quando ci si trova sopra una 'morfolastra', permettendo così l'accesso a locazioni isolate dall'acqua. Fra gli altri oggetti troviamo uno scudo (salva dalla morte per caduta), una bacchetta magica (necessaria

via, il locale è protetto da due feroci cani, il cui contatto fa perdere una vita. Una volta appropriatosi con successo del bottino, Pete fa ritorno al primo vagone evitando numerosi ostacoli dove ad aspettarlo troverà il suo fedele ronzino pronto a guidarlo verso altri treni.

PRESENTAZIONE 76%
Opzione per uno o due giocatori, tabella dei punteggi e nitida rappresentazione grafica.
GRAFICA 40%
Animazione elementare, uso limitato dei colori e poca varietà.
SONORO 53%
Semplici ma divertenti effetti sonori accoppiato ad una vecchia colonna sonora di Rob Hubbard.
APPETIBILITA' 95%
I notevolmente semplici elementi di gioco celano un travolgente fascino.
LONGEVITA' 81%
Numerosi treni da saccheggiare uniti ad un brillante equilibrio di frustrazione e divertimento lo rendono un gioco entusiasmante che può essere giocato in qualsiasi momento.
GLOBALE 90%
Semplice, entusiasmante e molto divertente.

per lanciare gli incantesimi), e un occhio di drago (rimuove gli ostacoli illusori): le loro funzioni vengono illustrate quando li si raccoglie.

PRESENTAZIONE 88%
L'eccellente rappresentazione grafica, le istruzioni e le notevoli caratteristiche come le tabelle di Memorizzazione vengono rovinate solo dall'occasionalmente scomodo sistema di controllo.
GRAFICA 94%
Sprite splendidamente animati completano l'ingegnoso uso delle ombre e dei colori per tutto il gioco.
SONORO 80%
Effetti sonori appropriati ed ottima colonna sonora.
APPETIBILITA' 90%
La possibilità di interpretare due personaggi e la libertà di movimenti all'interno del paesaggio incoraggiano il progresso nel gioco.
LONGEVITA' 92%
Una infinità di luoghi da esplorare, armi da raccogliere e creature da combattere garantisce un gioco prolungato nel tempo.
GLOBALE 92%
Un altro splendido prodotto della Zeppelin.

OH NO!

Firebird, Cbm64 cass. £5.000, joystick

Siamo nell'anno 1.000.000 AD e l'Universo è un luogo davvero bizzarro. L'ingegneria cerebrale ha raggiunto nuove mete e il giocatore di Oh No! è una povera vittima di questi recenti studi ed esperimenti.

A bordo del suo fido destriero a spinta inerziale, Badjak, l'unico obiettivo del giocatore è quello di allevare e fra riprodurre gli Oxe — delle incantevoli sfere pulsanti di enorme importanza religiosa — su otto mondi a scorrimento multidirezionale. Lo schermo di gioco mostra un quarto dell'area pattugliata, ma l'intera superficie di quel mondo è rivelata dal radar.

Armato di super laser e di un fucile ad 'effetto boomerang' il giocatore difende la preziosa mandra dalle razzie degli alieni; a volte un genitore Oxe — un campo di energia metafisica — appare nel paesaggio: la distruzione di questa breve apparizione fisica garantisce una quantità di energia abbastanza alta da provocare la nascita di un nuovo piccolo Oxe. Quando nove ondate aliene sono state eliminate, si passa al mondo successivo.

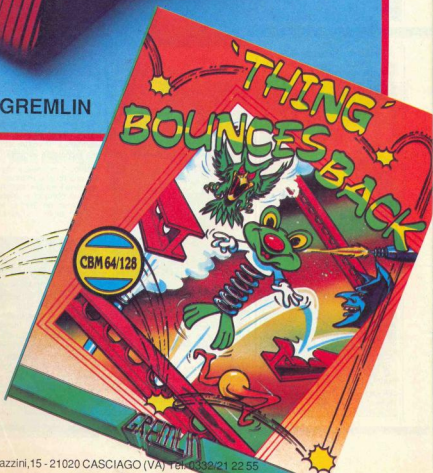
La punizione per la perdita di tutti e cinque gli Oxe è la morte istantanea: il vostro cervello ad alta tecnologia esplode dall'emozione.

Ancora una volta quelli della Sensible Software riescono a dimostrare che, finché dura la moda dei giochi 'tutto grilletto', loro la fanno da maestri. Oh No! non può arrivare alla perfezione del loro capolavoro, Wizball, ma trae la sua forza dalla sua stessa semplicità. Il ritmo dell'azione è incredibilmente rapido per il continuo muoversi dell'astronave sulla quale viaggia il giocatore. Per cui il gioco raggiunge dei livelli di frenesia tali da uguagliare quelli a cui avevamo assistito in passato nei giochi di Minter, ed il giocatore viene letteralmente travolto da un febbricitante entusiasmo. I primi livelli vengono facilmente superati, ma non appena si ha l'impressione di padroneggiare il gioco, il gioco si distacca dall'atmosfera quasi tranquilla assunta fino a quel momento e vi scaglia addosso ondate di feroci alieni. Se desiderate qualcosa che possa riempirvi i momenti di vuoto, non c'è niente che riesca a battere questo gioco.

Mettete assieme lo stesso umorismo che c'era nel vecchio Galaxibirds con una frenetica e psichedelica azione da 'shoot'em up', ed otterrete Oh No!. L'originale metodo di controllo inerziale non può che potenziare l'azione dal momento che il vostro destriero scorrazza incessantemente per lo schermo. Insieme alla grafica chiara e ricca di colore ed al passabile sonoro, esso dà vita ad un gioco davvero divertente. La notevole presentazione comprende molti particolari umoristic' (errori di dizione, scherzi grafici) ed una elegante tabella dei pu,.teggi, sebbene un'opzione per due giocatori avrebbe sicuramente completato il tutto. Non è certo il migliore gioco economico sul mercato, ma se avete voglia di scatenarvi un pò, questo fa al caso vostro.

PRESENTAZIONE 76%
Una divertente scenografia accompagnata da una rappresentazione grafica e da una tabella dei record ricche di colore; niente opzioni per due giocatori.
GRAFICA 71%
Sprite nitidi e colorati su fondali della stessa qualità.
SONORO 80%
Comuni suoni esplosivi accompagnati da piacevoli motivetti.
APPETIBILITA' 83%
Un'azione di gioco veloce e pittoresca sin dall'inizio.
LONGEVITA' 72%
Numerosi mondi da proteggere ma la ripetitività dello schema di gioco potrebbe rivelarsi un deterrente.
GLOBALE 80%
Un piacevole, sebbene in definitiva limitato, gioco 'tutto grilletto'.

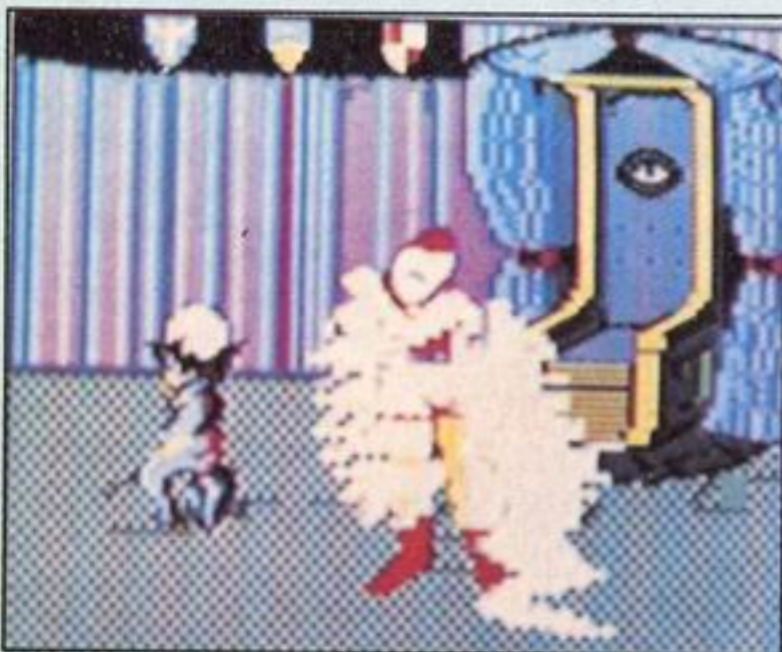
SPEEDKING ....

Con Microswitch
Anatomico, per una presa "naturale"
SPEEDKING
KONIX ©1985
.....Ti regala un gioco della GREMLIN
'THING' BOUNCES BACK
CBM 64/128
GREMLIN
Per i seguenti computer:
Commodore 64/128
Spectrum
MSX
Amstrad CPC
L. 29.000
NUOVO!
KONIX per IBM
L. 45.000
konix
COMPUTER PRODUCTS
Distribuito da: LEADER Ditribuzione Via Mazzini,15 - 21020 CASCIAGO (VA) Tel. 0332/21 22 55

UNA VALANGA DI COMPILATION

I vecchi giochi sono duri a morire — a volte vengono ri-commercializzati ad un prezzo economico, ma può accadere, come in questo caso, che vadano a far parte di una 'compilation'. La Redazione ha dato uno sguardo alle ultime raccolte apparse sul mercato, e vi propone in queste pagine un veloce sguardo al loro contenuto.
Certo non sarebbe saggio dare un punteggio per la Grafica ed il Suono di un'intera raccolta — quindi, prendendo in considerazione la qualità della confezione e le istruzioni — e naturalmente i giochi, un rapido esame sotto il punto di vista della Presentazione, Appetibilità, Longevità e Valore viene sintetizzato in una percentuale Globale ed in un breve commento per ogni gioco.

6-PAK VOLUME III

Elite, C64 cass £18.000, disco £25.000
Spectrum/Amstrad cass £&£.18000

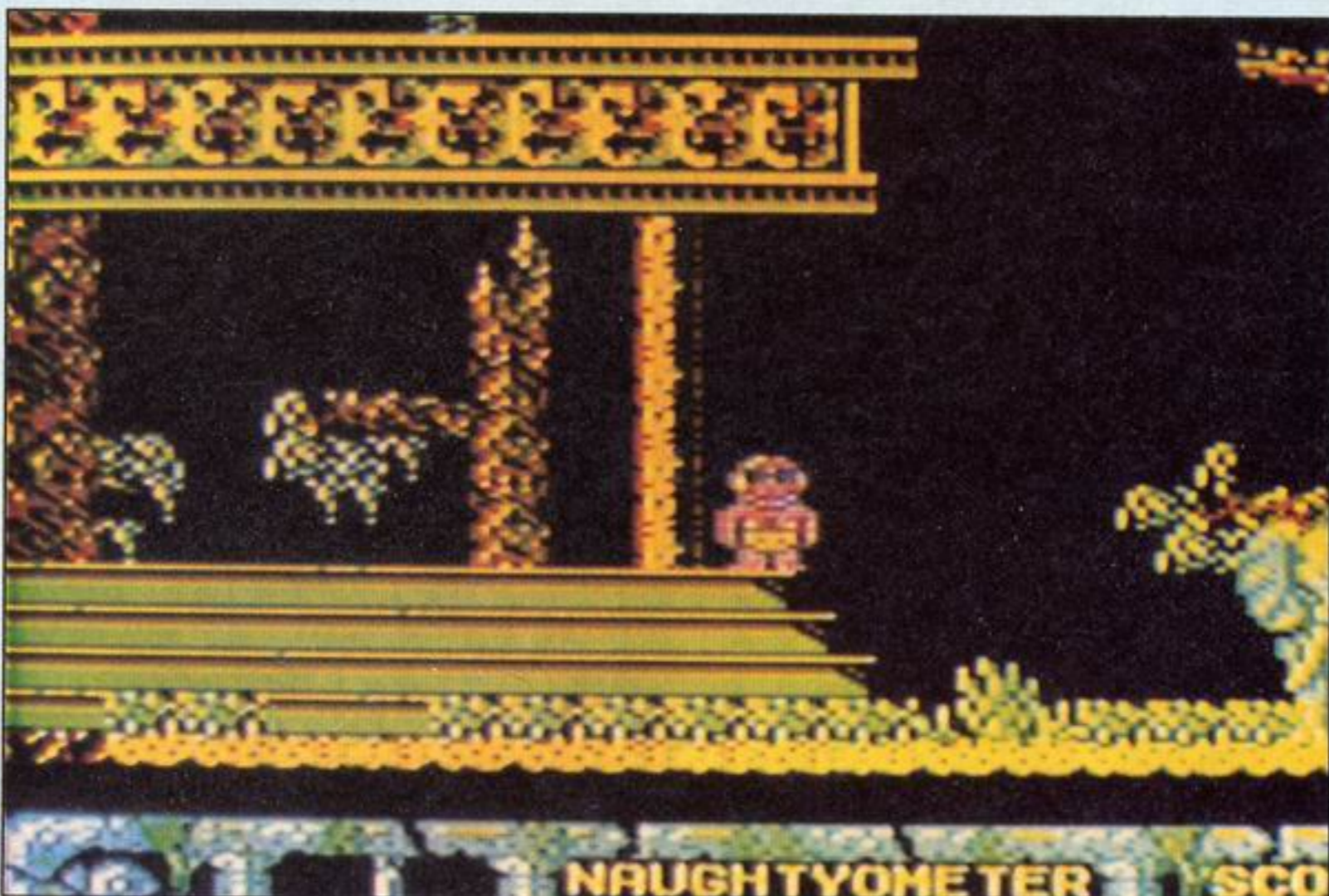
Contenuto:
ENDURO RACER — una gioco di corse piuttosto brutto e pieno di difetti.
DRAGON'S LAIR — una ripetitiva e difficile trasposizione in sei schermi dell'originale da sala giochi.
ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE — un seguito raffinato ed entusiasmante di Dragon's Lair.
PAPERBOY — un'inconsistente conversione del famoso gioco Atari con un'atmosfera ed una grafica molto lontane dall'originale.

THE LIVING DAYLIGHTS il famoso film di James Bond riprodotto poco fedelmente.
GHOSTS'N'GOBLINS — una splendida conversione del conosciutissimo coin-op che regge molto bene gli anni.

GLOBALE 59%
Una confezione molto assortita che offre due ottimi giochi e quattro piuttosto brutti. Il migliore del mucchio, Ghosts'n'Goblins, è disponibile anche in altre raccolte.

10 GREAT GAMES II

Gremlin Graphics, C64 cass £25.000

Contenuto:
REBOUNDER — un rovente seguito di Bounder con grafica superba e schema di gioco della stessa eccellente qualità.
THING BOUNCES BACK — un altro seguito, anche stavolta giocabilissimo ed avvincente.
DEATHWISH III — tantissima violenza, ma alla fine può diventare noioso.
BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE — un'incredibile avventura con scale e piattaforme che ha come protagonista il più recente personaggio dei cartoni animati di Walt Disney.
JACK THE NIPPER II — un 'arcade adventure' molto avvincente sullo stile di Future Knight.
CONVOY RAIDER — un gioco di navi molto stancante che dovrebbe essere snobbato.
SAMURAI TRILOGY — un gioco di duro combattimento rovinato dalla cattiva grafica e dall'obsoleto schema di gioco.
MASK — un gioco di distruzione con scorrimento multidirezionale che tutto sommato rientra nella media.
BULLDOG — uno 'shoot'em up' semplice ma divertente.
AUF WEIDERSEHEN MONTY — un gioco di 'piattaforme-con-raccol-

ta-di-oggetti' di tipo primitivo.

GLOBALE 86%

Tutti i titoli sono relativamente recenti, e sebbene uno o due siano mediocri, nella globalità la confezione offre potenzialmente un sacco di divertimento. Assolutamente una di quelle da comprare.

TOP TEN COLLECTION

Elite, C64 cass £25.000, disco £29.000
Spectrum/Amstrad cass £25.000

Contenuto:
SABOTEUR — un 'arcade adventure' con schermi a scomparsa che rientra nella media, ma è rovinato da una grafica mediocre e da un suono molto povero.
SABOTEUR II — un'area di gioco maggiore, ma altrimenti molto simile al suo predecessore.
SIGMA SEVEN — uno 'shoot'em up' a tre livelli dall'aspetto piacevole, ma piuttosto ripetitivo.
CRITICAL MASS — uno 'shoot'em up' con scorrimento tridimensionale multiplo ma di fascino discreto.
AIRWOLF — un ragionevole gioco di esplorazione che risente dei suoi anni.
DEEP STRIKE — uno 'shoot'em up' di guerra che sembra su C64 sembra quasi un gioco dello Spectrum, mentre sullo Spectrum non è male.
COMBAT LYNX — una decrepita simulazione di elicottero che non decollerà mai.
TURBO ESPRIT — una conversione frettolosa dallo Spectrum al C64 che appassiona quanto la corsa su un triciclo.
THANATOS — un bel concetto rovinato da una grafica inconsistente ed un ritmo di gioco lento.
BOMBJACK II — un divertentissimo gioco di piattaforme-e-raccolta.

GLOBALE 53%

Un sacco di roba da addentare, ma la maggior parte è piuttosto indigesta e lascia in bocca un sapore amaro.

KONAMI ARCADE COLLECTION

Imagine, C64 cass £18.000, disco £25.000

Contenuto:
MIKIE - una bella conversione del flaccido originale da sala giochi.
JAIL BREAK - un divertentissimo fiasco nella storia delle conversioni: grafica orrenda, terribile rilevamento di collisione e schema di gioco disgustoso.
GREEN BERET — una eccellente trasposizione del favoloso gioco d'azione che tanto ha entusiasmato i patiti delle sale giochi.
YIE AR KUNG-FU II — una fiacca serie di combattimenti che difficilmente riesce ad entusiasmare.
SHAO-LIN'S ROAD — un fiacco gioco di piattaforme-con-combattimenti.
NEMESIS — uno 'shoot'em up' a scorrimento orizzontale rapido e frenetico.
HYPER SPORTS — una piacevole versione 'sloga-polso' del vecchio gioco da bar.
PING PONG — un Pong tridimensionale giocabile ma limitato.
IRON HORSE — una mediocre conversione dell'oscuro gioco da bar.
YIE AR KUNG-FU — molto simile al suo omonimo da sala giochi, ma risente degli anni.

GLOBALE 82%

Nessun titolo nuovo o sensazionale, ma senz'altro una solida compilation. La maggior parte dei giochi sono piacevoli ed offrono certamente qualche ora di svago.

SPY VS SPY TRILOGY

Databyte, C64 cass £18.000, disco £25.000
Spectrum cass £18.000

Contenuto:
SPY VS SPY — un classico di tutti i tempi che migliora col passare del tempo.
SPY VS SPY:
THE ISLAND CAPER — abbastanza diverso dall'originale, ed ancora molto divertente.
SPY VS SPY:
ARCTIC ANTICS — tranne un paio di nuovi trabocchetti, molto simile a The Island Caper. Sicuramente il

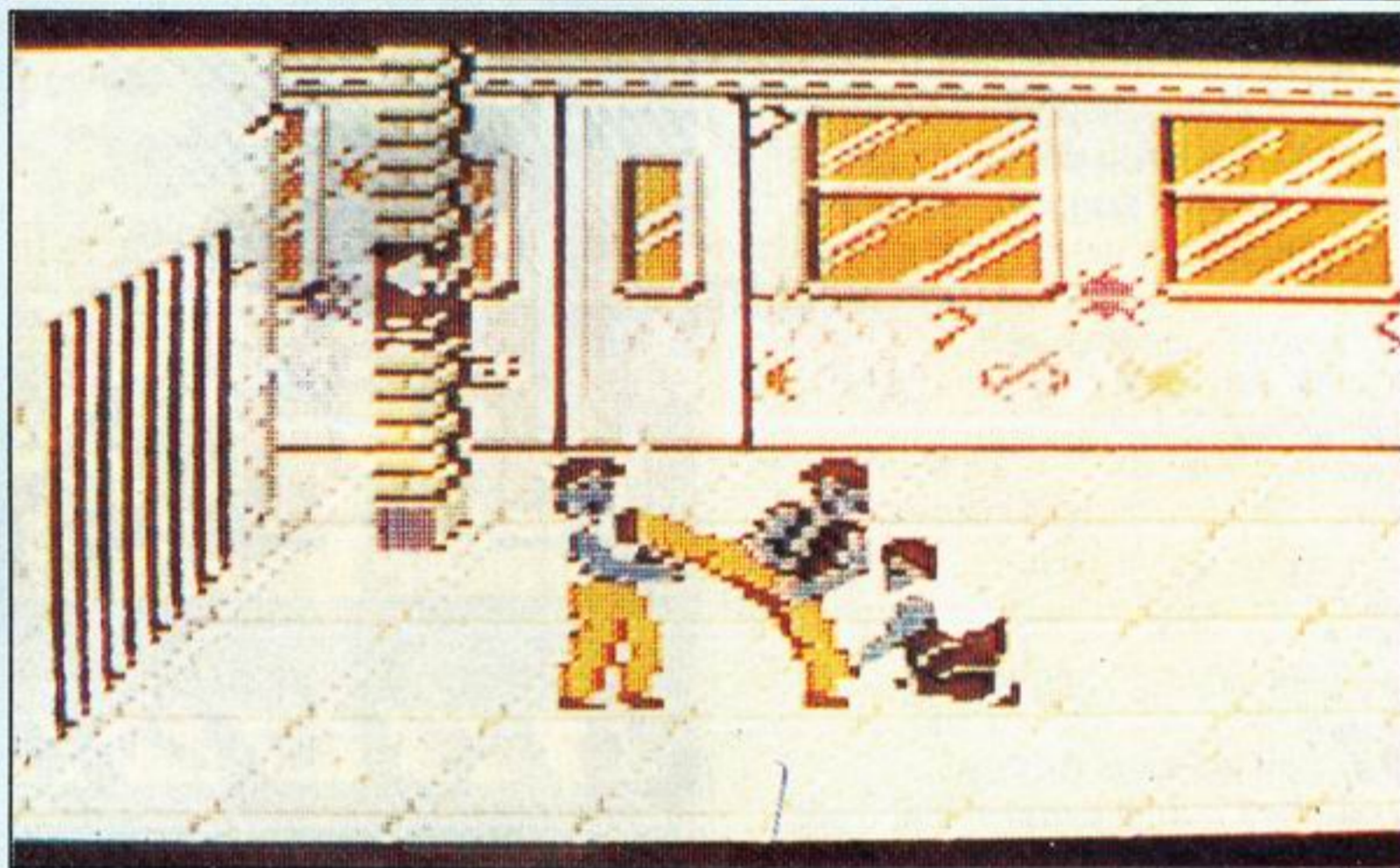
più fiacco dei tre.

GLOBALE 92%
Una fetta di storia dei videogiochi da non lasciarsi assolutamente sfuggire. Ognuno dei tre offre una divertentissima azione di gioco per uno o due giocatori, ed è il tipo di videogame sul quale si ritorna spesso.

COMPUTER CLASSICS

Beau Jolly, C64 cass £18.000

Contenuto:
ZYNAPS — uno 'shoot'em up' a scorrimento orizzontale molto giocabile.
DYNAMITE DAN — un gioco di piattaforme nella media che conserva ancora il suo fascino ed offre un certo divertimento.
CAULDRON II — inconsueta combinazione di 'platform game' e di avventura dalla grafica favolosa.
ALIENS — una conversione-da-film piena di atmosfera e ben realizzata.
INTO THE EAGLE'S NEST — una variante di Gauntlet brillante e molto giocabile.

GLOBALE 84%
Una serie di giochi varia e competente ad un prezzo davvero ragionevole. Compratela.

WE ARE THE CHAMPIONS

Ocean, C64 cass £18.000, disco £25.000
Spectrum/Amstrad cass £18.000

Contenuto:
INTERNATIONAL KARATE + — il miglior 'beat'em up' disponibile sul mercato, con un'insuperabile azione di gioco a due.
RENEGADE — un furioso combattimento di quartiere lungo cinque livelli a scorrimento orizzontale.
RAMPAGE — un arcade a tre giocatori che si rivela presto noioso.
BARBARIAN — combattimento con spade sanguinoso ed entusiasmante.
SUPER SPRINT — un gioco di corse piacevole ma pieno di bug.

GLOBALE 83%
Solo tre dei titoli potrebbero effettivamente essere definiti dei campioni, ma questa raccolta resta sempre un buon investimento.

ARCADE ALLEY

US Gold C64 2 cass £18.000, disco £25.000
Spectrum 2 cass £18.000

Contenuto:
KUNG-FU MASTER — una conversione piuttosto buona del vecchio arcade da bar.
TAG-TEAM WRESTLING — il peggior gioco di wrestling che si possa immaginare, con una grafica ed un suono orribili.
KARATE CHAMP — uno degli originali giochi di combattimento a due, che al giorno d'oggi appare piuttosto inconsistente.
EXPRESS RAIDER — un divertente gioco alla Kung Fu Master ambientato su un treno in corsa.
BREAKTHRU — una conversione totalmente incompetente.
LAST MISSION — uno 'shoot'em up' a scorrimento multiplo davvero mediocre.

GLOBALE 43%

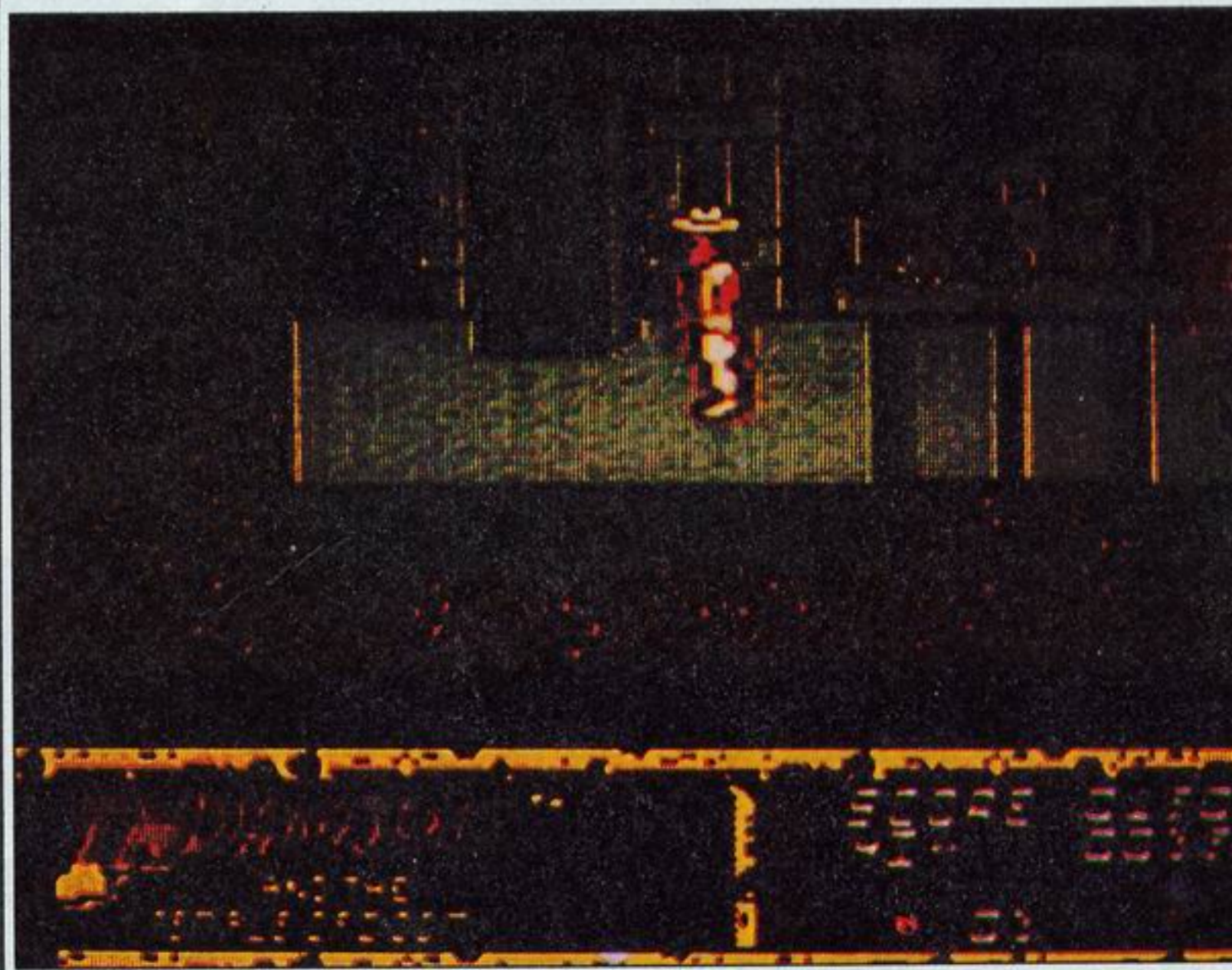
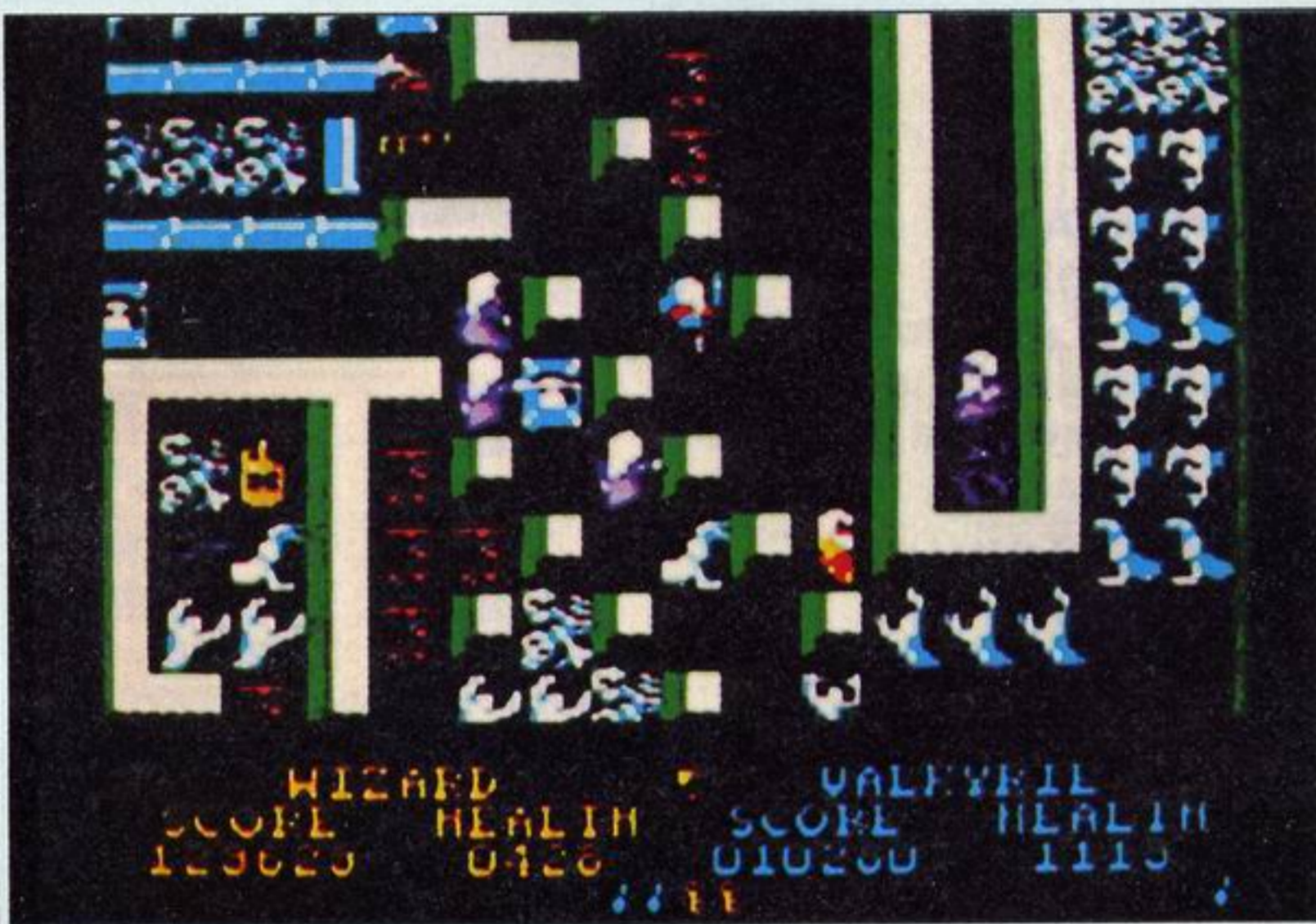
Gli originali da sala giochi non sono il massimo, e queste conversioni spaziano dalla mediocrità alla penosità.

ARCADE FORCE FOUR

US Gold, C64 cass £18.000, disco £25.000

Contenuto:
ROAD RUNNER — una buona conversione, ma vi sconsigliamo la versione su cassetta: il multicaricamento è una vera sofferenza.
GAUNTLET — gioco caldo nel numero 9 di ZZap!. Un videogame tutto da esplorare, ma solo per gli appassionati del genere.
METROCROSS — grafica funzionale, sonoro fedele e tanta azione da soddisfare gli "smanettoni" più incalliti.
INDIANA JONES — una conversione dove la cura per i fondali è minima, il multiload è seccante, ed il sonoro un lamento.

GLOBALE 60%

Nella globalità una serie di conversioni piacevoli che promettono ore di divertimento. In parole povere, un buon investimento.

AIRBORNE
RANGER
TM
AIRBORNE RANGE - Fai parte di un corpo specializzato ....Ti hanno paracadutato dietro le linee nemiche. Ma i nemici controllano quasi tutte le postazioni. Una brillante simulazione con ben 12 missioni disperate ambientate in 3 diverse regioni della terra.
CBM 64 cassetta L.29.000
CBM 64 disco L.39.000
RANGER
MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE
LE SIMULAZIONI USA N°1
STEALTH FIGHTER
STEALTH FIGHTER...nei circoli di aviazione non si parla d'altro. Un veicolo altamente sofisticato che viene usato nelle missioni molto delicate perché è quasi invisibile per radar e nemici. Ora tu puoi provare l'emozione unica di pilotare uno STEALTH FIGTHER.
CBM 64 cassetta L. 29.000
CBM 64 disco L. 39.000

CENTRI

ACQUISTO SOFT-WARE

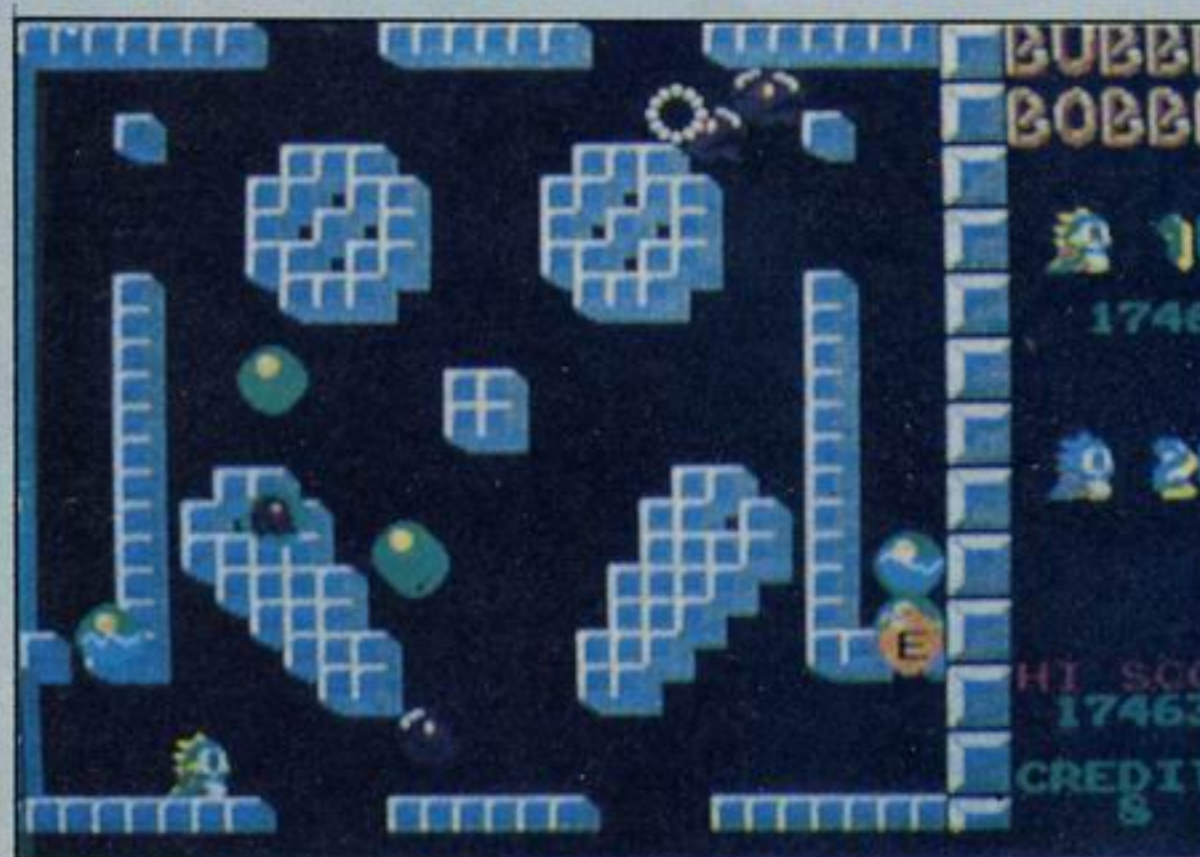
LO SPETTACOLO A 16 BIT

Questo mese 'l'angolo dei potenti' è ricco di novità, quasi tutte ufficialmente importate in Italia dalla Leader Distribuzione o dalla Lago, e quindi facilmente reperibili nella loro lussuosa, completa confezione originale.
Cominciamo con Bubble Bobble: prodotto dalla Firebird, che nella versione a 16 bit è praticamente identico all'originale da sala giochi, sebbene la musica non sia stata realizzata sfruttando appieno le potenzialità dell'ATARI ST e dell'AMIGA. Lo schema di gioco ricalca fedelmente quello originale, compreso il divertentissimo gioco a due: una splendida combinazione di piattaforme e di azione velocissima, in un mondo popolato di simpatici personaggi e di imprevedibili sorprese. Graficamente è impressionante e, sebbene le capacità grafiche dei 16 bit non vengano utilizzate al cento per cento (anche perché il gioco ha una struttura visiva abbastanza semplice) esso rappresenta un pezzo che nessun utente di Amiga o Atari dovrebbe lasciarsi sfuggire (visto che non avrete neanche bisogno di infilare la monetina per un'altra partita).
Ancora sul tema della simpatia stiamo assistendo ad una esplosione di personaggi che dai celebri cartoni animati giungono sugli schermi dei computer: è il caso di The Flintstones e Pink Panther.
Il primo, prodotto e commercializzato dalla Grand Slam sotto licenza della Hanna Barbera Productions, ha una grafica incredibile: quando lo abbiamo caricato non credevamo ai nostri occhi, sembrava di assistere ad un cartone animato! Lo schema di gioco è abbastanza divertente: Fred Flintstone ha promesso a sua moglie Wilma di dipingere il salotto se lei gli permette di andare al Bowling, ma il compito, per il povero Fred, non è dei più semplici. Infatti la verniciatura della stanza si riduce ad un frenetico rincorrere il 'pennello' (uno scoiattolo, nel puro stile 'Antenati') e la piccola Pebbles che continua a scappare dal suo box e scarabocchiare sulle pareti il suo nome ed altre cose bizzarre. Natural-

▲ La divertente Pantera Rosa alle prese con un appartamento da... ripulire

▲ L'affascinante Sam prima di essere... svestita (versione Amiga)

▼ Questa è Donna, nella versione per Atari ST

▼ *Bubble Bobble* (versione ATARI ST)

mente, una volta superata questa fase del gioco, si passa al giorno successivo, in cui Fred e Barney, in viaggio verso la sala del Bowling, perdono una ruota della macchina. Il gioco continua, divertentissimo, per altri due livelli uno più bello dell'altro, che avremo modo di illustrarvi in una prossima recensione. In definitiva un gioco che appassiona e diverte in modo sano, dove si ride persino guardando il proprio amico che si affanna al joystick fra una scena e l'altra. Non lasciatevelo sfuggire!

Dalla Magic Bytes arriva invece Pink Panther, il simpatico personaggio di colore rosa che da sempre fa sorridere tutti coi suoi cartoni animati ricchi di situazioni assurde e di trovate imprevedibili. Il gioco è stato realizzato con molta attenzione nella grafica, ma stranamente la colonna sonora originale è stata sostituita da un ritornello che la richiama lontanamente. La struttura del gioco richiama in un certo senso i 'platform game', ma è stata arricchita da elementi di intermezzo che rendono il tutto molto più divertente. Anche di questo gioco pubblicheremo al più presto una recensione completa: intanto, vi assicuriamo che si tratta di un buon investimento!

Passando alle novità in cui la grafica gioca un ruolo di primo piano, è il caso di segna-

▼ **Non sarà tanto facile andare al Bowling**

▲ ***Obliterator*: Il segno di una nuova generazione**

lare la commercializzazione ufficiale di Obliterator, il nuovo prodotto della ormai famosa Psygnosis, già apprezzata per il suo Barbarian e per Terrorpods.
Obliterator è un gioco quasi perfetto: la grafica è impressionante, il suono eccellente e lo schema di gioco abbastanza complesso. L'unico elemento a suo sfavore è la scarsa manovrabilità del personaggio, penalizzata soprattutto da una certa lentezza. Tuttavia, considerando che si tratta più che altro di un 'arcade-adventure' della nuova generazione, questo neo diventa accettabile.
Obliterator è un gioco che può durare molte settimane, infatti nostri redattori stanno ancora guidando il personaggio lungo il dedalo di corridoi e compartimenti dell'astronave aliena, e c'è persino qualcuno che tenta di realizzare un mappa: aspettatevi qualcosa di grosso nei prossimi numeri!

Un altro videogame a 16 bit dove la grafica è sfruttata quasi al massimo è The Three Stooges, della Mirrorsoft, di cui troverete recensita la versione 8 bit su questo stesso numero. Come dicevamo la grafica è al massimo delle sue potenzialità: un vero e proprio film a cartoni animati con aggiunta di immagi-

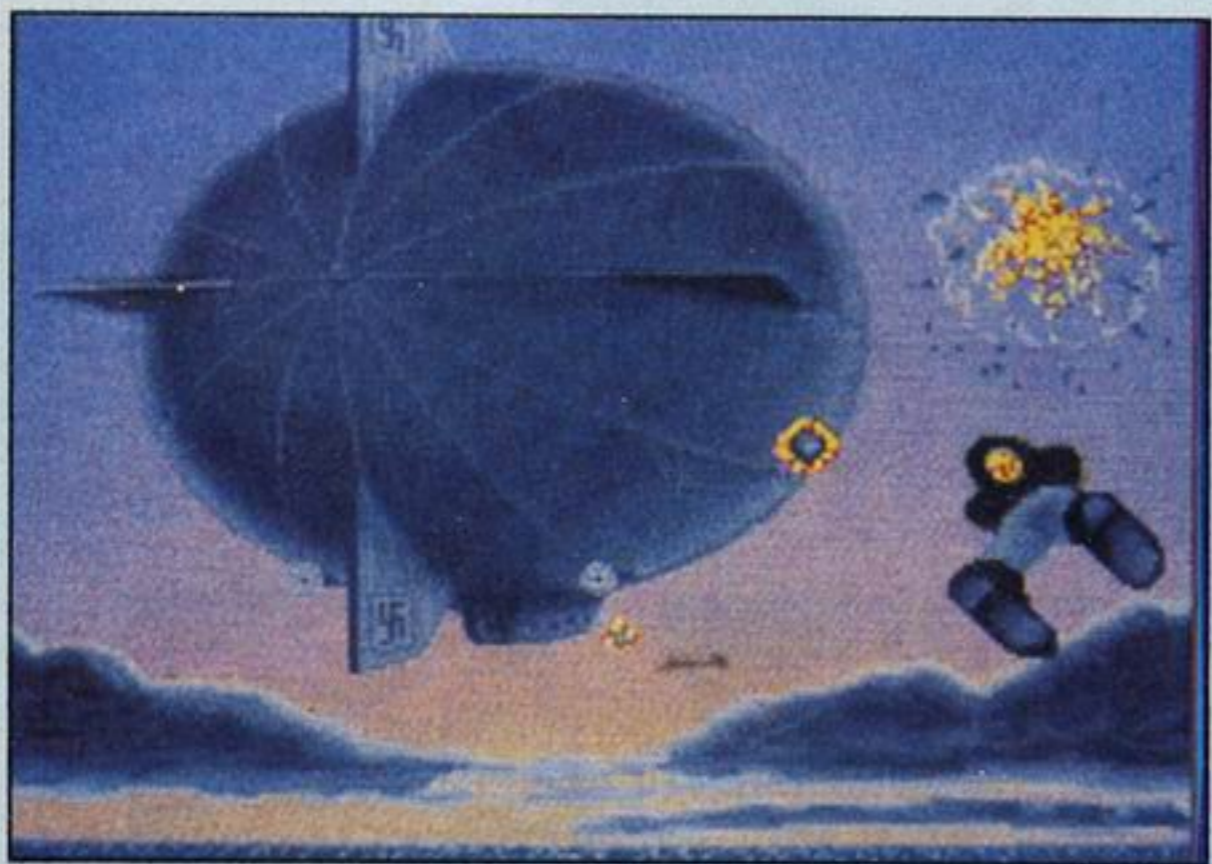
▼ **Ad ogni passo si incontra un nuovo alieno pronto a far fuoco... (*Obliterator* su Amiga)**

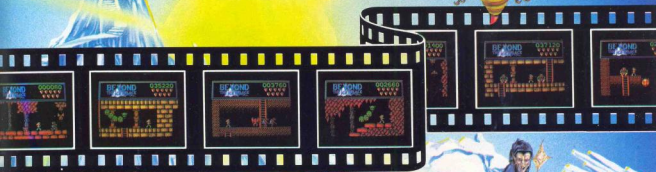
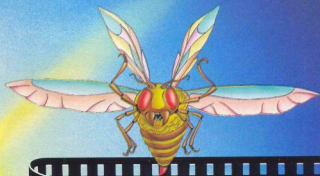
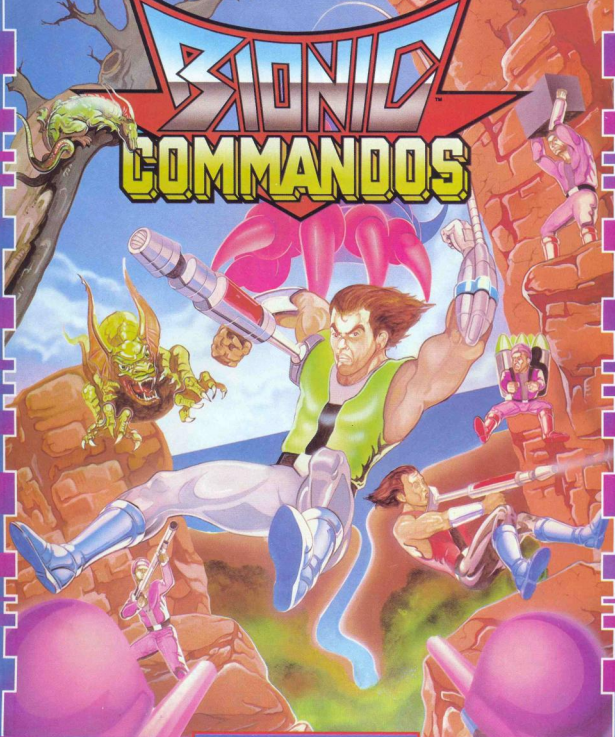
▲ *The Three Stooges*: **un vero e proprio cartone animato**

ni e suono digitalizzati. Tuttavia, The Three Stooges viene notevolmente penalizzato da uno schema di gioco abbastanza povero, dove le situazioni offerte non sono mai all'altezza di tutto il resto.
Quando si parla di grafica digitalizzata viene subito da pensare a delle bellissime ragazze... e allo Strip Poker: la Anco ci riprova, con il suo Strip Poker II Plus, dove Donna e Sam, due piacevolissime giocatrici di Poker, vi sfidano in una lotta all'ultimo... indumento.
Ma la nota casa di software non si è fermata qui: fra non molto saranno disponibili anche i 'data disk' con altre ragazze e, pensate un pò, anche dei maschietti, per la gioia delle femministe. Oltre alla grafica praticamente digitalizzata — per cui molto fedele — il gioco in sé è molto ben curato, ed il programma si rivela un ottimo avversario (in confidenza, una delle ragazze l'abbiamo spogliata...).
Un'ultima, ma non per questo trascurabile, nota la merita Rocket Ranger, di cui la Lago ci ha fornito gentilmente uno 'slide show', ovvero un dischetto con immagini fisse prese dal gioco: non aggiungiamo altro, perché vi basterà guardare le foto in queste pagine. Speriamo solo che l'animazione ed il sonoro siano degni di queste immagini.

Sul fronte della simulazione è in arrivo Jet, il simulatore di volo con grafica piena tridimensionale della Sublogic, del quale possiamo, per il momento, mostrarvi solo qualche immagine. La recensione dove e quando...
Per questo mese vi lasciamo, sperando di aver soddisfatto la vostra sete di notizie per i prodotti 'a 16 bit', dandovi appuntamento al prossimo numero per me ultimissime novità.

▲ *Jet*: **grafica tridimensionale solida per il nuovo simulatore della Sublogic**

▼ **Uno 'snapshot' da** ***Rocket Ranger*****: non ricorda un pò** ***Space Harrier*****?**

▼ *Rocket Ranger*: **qualche anticipazione sulla grafica**

BEYOND
THE ICE PALACE
C64 CASS. L. 12.000
C64 DISK L. 15.000
SPECTRUM L. 18.000
AMSTRAD L. 18.000
ATARI ST L. 29.000
AMIGA L. 29.000
Distr. in Italia da: LEADER Distribuzione s.r.l.
elite

BIONIC COMMANDOS
GO!
CAPCOM
CBM 64/128
SPECTRUM 48/128K
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA
IBM PC
GIANTS OF THE VIDEO GAMES INDUSTRY
COMMANDO BIONICO
Sono passati dieci anni dalla guerra devastatrice, quando i missili segreti di Zargon distrussero la nostra civiltà.
L'unica speranza di ritornare nel nostro mondo e ricostruire le nostre esistenze è riposta nei nostri reparti speciali, i Commando Bionici.
Dotati di arti telescopici, di armi sofisticate e di potenza bionica, essi dovranno infiltrarsi nelle basi nemiche, distruggere il nemico mortale e neutralizzare le loro armi apocalittiche.
La tua abilita e la loro potenza bionica sono l'ultima speranza'che abbiamo ....
GO! Media Holdings Ltd., (ITALIA) VIA MAZZINIA 15, 21020 CASCIACO (VA)
CAPSOM U.S.A., Inc., © 1987

QUESTIONARIO

E' giunto ancora una volta quel periodo dell'anno in cui facciamo un sacco di domande ai nostri lettori cercando di scoprire i loro gusti in modo da orientare la realizzazione della LORO rivista nel modo che più desiderano. Alcune delle domande possono apparire un pò troppo curiose, ma tenete presente che tutte insieme ci aiuteranno a modellare la rivista nel modo che VOI considerate più piacevole.

Quindi, per favore, compilate quanto meglio vi é possibile questo modulo, ed inviatelo (anche una fotocopia va bene, se è leggibile) a questo indirizzo: **ZZAP! QUESTIONARIO — CASELLA POSTALE 853 — 20101 MILANO** in modo che ci arrivi al più presto.

N.B. La parte più importante riguarda la sezione finale (in fondo alla prossima pagina), dove viene richiesto il vostro parere sulla possibilità di abbonamento a ZZAP!

Quindi, non dimenticate di compilare questa sezione del questionario.

LE INFORMAZIONI DI BASE

SEI...
MASCHIO ___
FEMMINA ___

QUANTI ANNI HAI?
....

COMPUTER..........
....
PERIFERICHE..........
....
SOFTWARE POSSEDUTO
Pirata ___%
Originale ___%

OCCUPAZIONI

SEI...
Studente delle Medie ___
Studente delle Superiori ___
Lavoratore a Tempo Pieno ___
Lavoratore Part Time ___
Disoccupato ___

QUESTIONI FINANZIARIE

IN MEDIA, QUANTO SPENDI PER I VIDEOGAMES OGNI SETTIMANA?
DA 4.000 A 11.000 LIRE ___
DA 12.000 A 20.000 LIRE ___
DA 21.000 A 40.000 LIRE ___
OLTRE LE 40.000 LIRE ___

HAI ACQUISTATO UNA UTILITY NEGLI ULTIMI SEI MESI?
SI ___
NO ___
SE SI, SCRIVI PER FAVORE CHE TIPO
....
....

HAI INTENZIONE DI ACQUISTARE UNA UTILITY NEI PROSSIMI SEI MESI?
SI ___
NO ___
SE SI, SCRIVI PER FAVORE CHE TIPO
....
....

HAI ACQUISTATO UNA PERIFERICA NEGLI ULTIMI SEI MESI?
SI ___
NO ___
SE SI, SCRIVI PER FAVORE CHE TIPO
....
....

HAI INTENZIONE DI ACQUISTARE UNA PERIFERICA NEI PROSSIMI SEI MESI?
SI ___
NO ___
SE SI, SCRIVI PER FAVORE CHE TIPO
....
....

HAI INTENZIONE DI COMPRARE UN NUOVO COMPUTER O UNA CONSOLE NEI PROSSIMI SEI MESI?
SI ___
NO ___
SE SI, SCRIVI PER FAVORE CHE MODELLO E CHE MARCA
....
....

COSA INFLUISCE DI PIU' NELLA TUA DECISIONE DI ACQUISTARE UN GIOCO PER COMPUTER (INDICA PER FAVORE IL GRADO DI IMPORTANZA DA 1 A 6)?
Consiglio di amici ___
Recensione su Rivista ___
Pubblicità ___
Autore del Gioco ___
Produttore ___
Prezzo ___

IL RAPPORTO CON ZZAP!

PERCHE' HAI ACQUISTATO ZZAP! LA PRIMA VOLTA?
....

QUANTI NUMERI NE HAI ACQUISTATO DA ALLORA?
TUTTI ___
ALCUNI ___

SE ALCUNI, QUANTI?
....

IN MEDIA, QUANTE ALTRE PERSONE LEGGONO LA TUA COPIA DI ZZAP!?
....

COME ACQUISTI ZZAP!?
Copia prenotata in edicola ___
Normalmente in edicola ___

QUALE ALTRA RIVISTA COMPRI?
Commodore Computer Club ___
Personal Computer ___
MC Microcomputer ___
Micro & Personal Computer ___
Commodore Gazzette ___
Enigma ___
Computer Time ___
Chip ___
Computer News ___
Altre (Specifica per favore)
....
....

QUALI ALTRE RIVISTE LEGGI REGOLARMENTE MA NON ACQUISTI?
Commodore Computer Club ___
Personal Computer ___
MC Microcomputer ___
Micro & Personal Computer ___
Commodore Gazzette ___
Enigma ___
Computer Time ___
Chip ___
Computer News ___
Altre (Specifica per favore)
....
....
....

CHE TIPO DI VIDEOGAME GIOCHI CON PIU' FREQUENZA (In ordine di preferenza da 1 a 6)?
Avventure ___
Avventure Arcade ___
Shoot'em up ___
Simulazioni ___
Giochi di Ruolo (RPG) ___
Strategia ___
Conversioni da Coin-Op ___
Altri (Specifica per favore)
....
....

IN GENERALE...

PER FAVORE ASSEGNA UN VOTO DA ZERO A DIECI PER OGNUNA DI QUESTE PAGINE APPARSE SU ZZAP!
Pubblicità ___
Top Ten ___
Giochi Economici ___
Diario dei Programmatori ___
Editoriale ___
Avventura ___
Strategia ___
News ___
Anteprima ___
Recensioni ___
Posta ___
Signore dei Punteggi ___
Trucchi ___
Sala Giochi ___
16 Bit ___

QUALCHE COMMENTO SU UNO DEI SETTORI SOPRA MENZIONATI?
....
....

TI PIACCIONO LE NOTIZIE SUI FILM, I LIBRI ED I GIOCHI IN GENERALE?
SI ___
NO ___

HAI GRADITO I SERVIZI APPARSI A VOLTE SU ZZAP! RIGUARDANTI L'USO DI COMPUTER POTENTI (COME AD ESEMPIO "IMMAGINARIO ELETTRONICO" O L'ARTICOLO SUI SIMULATORI DI VOLO DELLA BRITISH AIRWAYS)?
SI ___

NO ___

PER FAVORE ASSEGNA UN VOTO RIGUARDO AL SOFTWARE RECENSITO NELLE SEGUENTI RUBRICHE DI ZZAP!
News ___
Anteprima ___
Recensioni ___

RECENSIONI

CONSIDERI LE RECENSIONI ABBASTANZA COMPLETE?
SI ___
NO ___
CONSIDERI LE RECENSIONI ABBASTANZA DETTAGLIATE?
SI ___
NO ___
CI SONO ABBASTANZA FOTO PER OGNI GIOCO?
SI ___
NO ___
I COMMENTI SONO ABBASTANZA ESAURIENTI?
SI ___
NO ___
QUANDO CONCORDI CON I PUNTEGGI?
Sempre ___
Molto Spesso ___
Raramente ___
Mai ___
VORRESTI VEDER MIGLIORATO O MODIFICATO IL SISTEMA DEI PUNTEGGI?
SI ___
NO ___
SE SI, IN CHE MODO?
....
....

UTILIZZI ZZAP! COME FONTE DI RIFERIMENTO NELL'ACQUISTO DEL TUO SOFTWARE?
Sempre ___
Spesso ___
Mai ___

QUALI DELLE SEGUENTI RUBRICHE VORRESTI AVERE SU ZZAP!?
Recensioni 16 BIT ___
Recensioni del Coin-Op ___
Telematica ___
Computer Grafica ___
Recensioni del Video ___

COSA PENSI DELLE COPERTINE DI ZZAP!?
Ottime ___
OK ___
Schifezze ___

C'E' QUALCOSA CHE DESIDERI TROVARE IN ZZAP! OPPURE VORRESTI MODIFICARE (Solo commenti costruttivi, per favore)?
....
....
....
....

ALTRE INFORMAZIONI

QUALI SONO LE TUE ENTRATE SETTIMANALI MEDIE?
Fino a L.10.000 ___
Da 10.000 a 20.000 Lire ___
Da 20.000 a 50.000 Lire ___
Da 50.000 a 100.000 Lire ___
Da 100.000 a 200.000 Lire ___
Oltre le 200.000 Lire ___

DOVE ACQUISTI IN GENERE I TUOI ABITI?
Catene di Negozi (Upim, Benetton, Standa, Rinascente, etc.) ___
Boutiques ___
Altri (specificare, prego)
....

HA POSSIBILITA' DI UTILIZZARE UN GIRADISCHI, MANGIANASTRI O COMPACT DISC?
SI ___
NO ___

IN MEDIA, QUANTI 45 GIRI ACQUISTI OGNI MESE?
....
QUANTI LP?
....
QUANTE CASSETTE?
....
QUANTI COMPACT DISC?
....

QUANTO SPESSO VAI AL CINEMA?
Una volta alla settimana ___
Ogni due settimane ___
Una volta al mese ___
Ogni due mesi ___
Meno di due volte all'anno ___
Mai ___

QUALI SONO STATI GLI ULTIMI DUE FILM CHE HAI VISTO?
....
....

QUANTO SPESSO ACQUISTI DEI LIBRI?
Ogni settimana o più ___
Ogni due settimane ___
Una volta al mese ___
Meno di una volta al mese ___
Mai ___
CHE TIPO DI LIBRI ACQUISTI?
Orrore/Fantasy ___
Narrativa in Generale ___
Libri tratti da Film ___
Informatica ___
Brivido/Detective ___
Storici ___
Di Guerra ___
Romantici ___
Fantascienza ___
Umoristici ___
Saggistica ___

HAI QUALCHE ALTRO HOBBY OLTRE AI VIDEOGAMES?
SI ___
NO ___
SE SI, SPIEGA QUALE
....
....
....

PARTECIPI A DEGLI SPORT?
SI ___
NO ___

SE SI, ELENCA I TUOI SPORT PREFERITI
....
....

HAI POSSIBILITA' DI UTILIZZARE UN VIDEOREGISTRATORE?
SI ___
NO ___

SE SI, QUANTO SPESSO NOLEGGI DELLE VIDEOCASSETTE?
Una volta alla settimana ___
Ogni due settimane ___
Una volta al mese ___
Ogni due mesi ___
Mai ___

HAI UN CONTO IN BANCA?
SI ___
NO ___

SE SI, CON QUALE BANCA (E CHE TIPO DI CONTO)?
....

QUALI DI QUESTE CATENE DI FAST-FOOD PREFERISCI?
Burghy ___
Wendy ___
Amico Motta ___
Ciao ___
Altri (specificare)
....

QUALE CANALE TELEVISIVO GUARDI PIU' SPESSO (DAI UN VOTO DA 1 A 5)?
RAI 1 ___
RAI 2 ___
RAI 3 ___
ITALIA 1 ___
RETE 4 ___
CANALE 5 ___
ODEON ___
ALTRI (Specificare)
....
....

QUANTE ORE AL GIORNO PASSI IN MEDIA A GUARDARE LA TV?
Fino a un'ora ___
Da una a tre ore ___
Da tre a cinque ore ___
Più di cinque ore ___

CAMPAGNA ABBONAMENTI
Viste le numerose telefonate e lettere che ci scongiurano di iniziare la Campagna Abbonamenti per Zzap! abbiamo deciso che sarebbe stato giusto chiedere il tuo parere.
Nel tuo caso, saresti favorevole a sottoscrivere un abbonamento a Zzap! con i relativi vantaggi (prezzo bloccato, rivista puntuale, nessuna ricerca affannosa alle edicole, un numero gratis)?
SI ___
NO ___
SE NO, PER QUALE MOTIVO?
....
....

NOME E COGNOME..
....
INDIRIZZO..
....
......................C. A. P ....
TELEFONO..

WHAT'S New

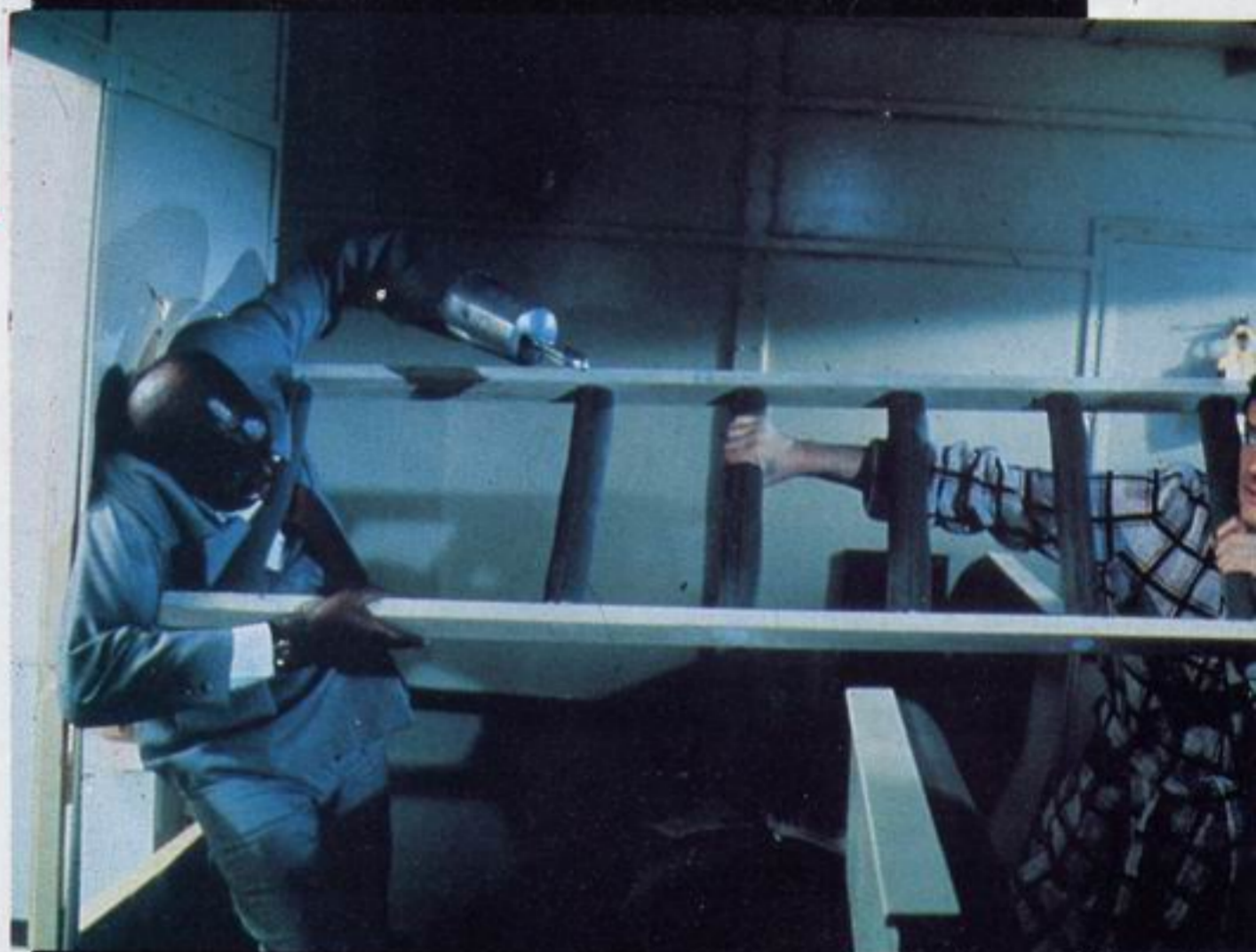
L'Inserto mensile più brillante Giugno 88

LA FORZA DEI CLASSICI

In questi ultimi mesi abbiamo assistito ad un vero e proprio 'boom' per quanto riguarda la riproposta, in versione molto economica, dei videogames che hanno fatto la storia dell'home computer.
Indipendentemente dalle lussuose e ricche 'compilation', le vecchie glorie del joystick si possono trovare in versione singola: *Ghostbusters* (di cui avete letto la recensione qualche numero fa), *The Eidolon, Impossible Mission*, etc.
Sicuramente, in mezzo a tutta questa atmosfera di 'svendita', saranno avvantaggiati coloro che amano il software originale ma in genere non possono permettersi di spendere cifre esorbitanti.

GOAL!

Anche il calcio ed il football americano sembrano vivere una seconda giovinezza: tutto è cominciato con *Matchday II* e con *4th & Inches*, e qualche giorno fa ci siamo visti arrivare in Redazione la versione su cassetta di *International Soccer*, il calcio più famoso del C64, con le stesse caratteristiche della vecchia versione su cartuccia.
Ma non finisce qui: Kevin Toms ha appena finito di realizzare *Football Manager II*. A quanto pare quest'ultimo possiede diverse nuove caratteristiche rispetto al suo predecessore: una tavola dei punteggi con vera animazione, una grafica che consente alla palla di rimbalzare in modo realistico, una scelta di qualsiasi squadra nelle quattro divisioni e la possibilità di modificare lo stile di ogni giocatore singolarmente. Dovremmo sentirne parlare molto presto.

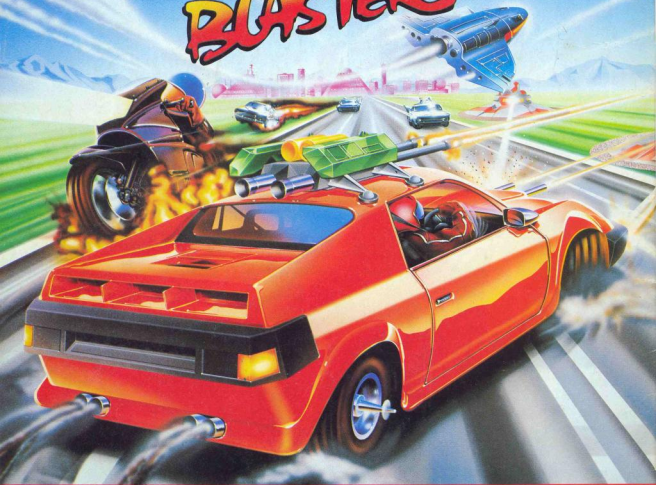
NON SVEGLIATE IL BOND CHE DORME

L'ultima novità della Domark, famosa per l'aver acquistato molti diritti cinematografici, e l'adattamento di Vivi e Lascia Morire, il primo film della serie 007 in cui James Bond ha fatto la sua comparsa nei panni del famoso agente. Nel gioco sarà presente una corsa in motoscafo lungo diverso fiumi, dove numerosi avversari ed altri ostacoli aspettano il povero Bond. Alla guida di un potentissimo fuoribordo equipaggiato con cannoni lancia-razzi, mitragliatrici, con Kananga e la sua flotta sempre alle calcagna. Il gioco sarà programmato dalla Linsoft e potrebbe essere disponibile in Estate.

BARBARIAN RITORNA

Le gesta eroiche di Mike Van Dick hanno divertito migliaia di giovani 'smanettoni', ma nel contempo hanno suscitato i clamori delle femministe: così, mentre è già uscita la versione per Amiga di questo gioco della Palace, si prepara una nuova versione a 8 bit, dove Mariana, la donna del barbaro, avrà modo di combattere al pari del suo uomo. Infatti il giocatore potrà scegliere di interpretare sia la parte maschile che quella femminile, ma non finisce qui: il gioco sarà più grande e migliore dell'originale, una 'chicca' in multicaricamento con un'ampia area tutta da 'mappare'. Diversi mostri potranno essere affrontati lungo paesaggi sempre diversi, il tutto con un suono ed una grafica di alto livello.
Vedo già nei vostri occhi l'impazienza di leggerne una recensione...

TAKE 'EM ALL ON...
IT'S THE ONLY WAY
TO LIVE!
TARGET;
RENEGADE
WAKELIN.
Every move
you make,
every step you
take, they're
watching you
Fight your way
through the
precinct – the
back alleys, the ca
parks, fight your way
through the villainous
community, the skin
heads, the Beastie Boys,
the bouncers. On a hot
steamy night in New York
this is just the tip of the
iceberg on your chillin
quest to confront "MR. BIG"
A spectacular arcade style
brawl with many hoodlams and
hellhounds to encounter –
this is target Renegade –
if it moves, it hurts
CASSETTE
SPECTRUM
£7.95 EACH
SPECTRUM
AMSTRAD
£8.95 EACH
COMMODORE
imagine
..the name of the game
IMAGINE SOFTWARE 6 CENTRAL STREET MANCHESTER M25NS
TEL 061 832 6633 TELEX 669977 OCEANS G FAX 061 834 0650

UNA DISTRUZIONE A TUTTA CARICA

ROAD BLASTERS™

Il rombo della distruzione .... la corsa finale contro la morte. Roadblasters ti da tutta l'azione attanagliante e l'eccitazione delle alte velocita di uno spettacolare gioco arcade.

CBM 64/128
SPECTRUM 48/128K
SPECTRUM +3
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

U.S. GOLD (ITALIA)
VIA MAZZINIA 15
21020 CASCIAGO (VA)